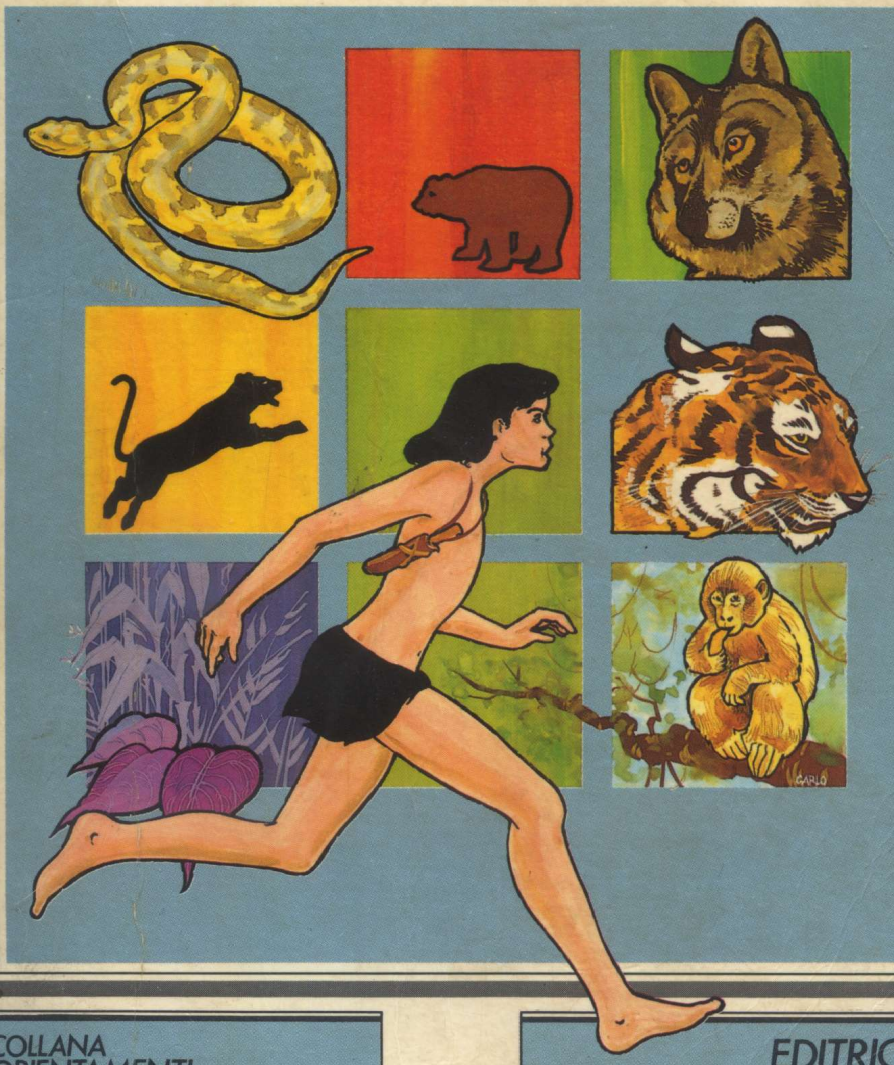
F. COLOMBO - E. CALVO

# LA GIUNGLA

## UN AMBIENTE EDUCATIVO PER I BAMBINI



COLLANA
ORIENTAMENTI
DELLO SCAUTISMO

EDITRICE
ÀNCORA MILANO

*Illustrazioni e copertina*
Carlo Terrinoni

© EDITRICE ÀNCORA MILANO
Via G.B. Niccolini, 8 - 20154 Milano - Tel. (02) 33.60.89.41
N.A. 3263 - Ottobre 1989
Grafiche Pavoniane - Istituto Pavoniano Artigianelli - Milano

ISBN 88-7610-298-1

# PRESENTAZIONE

*In genere l'uscita di un libro procura agli autori e all'editore tensioni e legittime attese. Ciò è comprensibile considerando la mole poderosa dei titoli — non tutti indispensabili e spesso di qualità discutibile — che invade annualmente, inflazionandolo, il mercato librario.*

*L'utilità e la qualità dei contenuti dovrebbe contribuire ad orientare la domanda, ma non sempre questo accade, per la semplice ragione, ahimé, che non è vero che i contenuti risultino decisivi nel determinare le scelte dei potenziali lettori.*

*La cultura dello spettacolo, dell'effimero e dell'intrattenimento a buon mercato usa e fa commercio di certa carta stampata e giustizia di altra.*

*L'aumentare dei bisogni, indotto dalla odierna vita sociale, ha ridotto se non represso il desiderio di soddisfare interessi interiori e «senza carne».*

*I bisogni corrispondono sempre meno ad una domanda e sono sempre più l'espressione di una offerta carica di esteriorità epidermiche, comuni a mille, omologanti e gratificanti.*

*Noi impariamo a frenare i bisogni e a riconoscere i desideri più veri solo incontrando ostacoli e superando delle prove. Sono queste che rivelano l'autenticità e il valore di ciò che cerchiamo.*

*Per ottenere una cosa bisogna meritarla ed il suo valore per noi dipende dall'impegno che abbiamo profuso per conquistarla.*

*È veramente desiderabile vivere appieno la vita rendendola significativa; ma per far questo è necessario attingere, con fatica e discernimento, a quelle risorse che non sono disponibili come oggetti in vetrina afferrati da mani avide e distratte.*

*«Son quattro i matti — mai soddisfatti/ mai sazi a pieno — dal dì sereno/ quand'a mattina — viene la brina./ Son quattro i matti:/ un, di Jacala la bocca,/ due, d'avvoltoio il gran gozzo,/ tre, della scimmia le mani/, quattro, degli uomini gli occhi./ Son quattro i matti!» (R. Kipling, canzone di apertura al racconto «L'Ankus del re»).*

*Ci auguriamo che questo libro sia attingibile dal lettore e possa condurlo lietamente, e con un pizzico di fatica, a discernere gli argomenti trattati.*

*Esso insegna a vivere una storia in prima persona e ciò, pur col fascino che ne promana, più che il compito di esaltare ha quello di riscattare l'individuo dall'incedere grigio e senza spessore che lo confonde nella storia come la ruggine in un rottame.*

*Questo libro vive una storia magnifica ed originale ed ha la pretesa di insegnare agli adulti a viverla insieme ai bambini e alle bambine: insieme a coloro, cioè, che desiderano essere protagonisti della loro età e ai quali spesso è riservata, invece, l'offesa della trascuratezza. È il caso di chi prospetta ai bambini non già ciò che sono di vero, grande ed importante oggi, ma solo — e riduttivamente — ciò che potranno diventare domani.*

*Questo libro vorrebbe aiutare gli adulti a non far saltare l'infanzia ai bambini bensì a fargliela vivere a pieni polmoni lasciandogliela assaporare sino in fondo.*

*Solo così prepareremo i giovani di domani: consentendo loro oggi di vivere l'infanzia da bambini e rispettandoli nelle esigenze più care e più sacre.*

*L'infanzia è una stagione della vita unica e irripetibile, ricca e traboccante di vitalità, contenuti e significati. Tappa indispensabile da percorrere con serenità e sicurezza per procedere altrettanto sereni e sicuri nella vita. Il compito degli adulti, dunque, è quello di preservarla, riconoscerla, valorizzarla e favorirne la piena realizzazione.*

*L'AGESCI attraverso il lupettismo si occupa di questo: di far vivere ai bambini e alle bambine la loro infanzia per ciò che è e rappresenta, una ricchezza. Tale stagione della vita e tale ricchezza se saranno pienamente vissute e rispettate fonderanno le premesse per un'adolescenza serena ed un'autentica vita adulta.*

*«La Giungla: un ambiente educativo per i bambini» è un manuale teorico pratico scritto per coloro che si occupano dei fanciulli d'ambo i sessi dagli otto agli undici anni.*

*Il manuale esprime, in buona parte, la cultura e l'esperienza maturate dallo scautismo italiano dal 1916 ad oggi. Cultura ed esperienza dalla parte dei bambini e delle bambine.*

*I più immediati beneficiari dell'opera sono evidentemente i «vecchi lupi», capi e capo dell'AGESCI, che si occupano di «lupetti e lupette» nei «Branchi» italiani; ma senza alcuna presunzione e con il coraggio che talvolta deve assumere la modestia, intendiamo rivolgerci anche a tutti coloro che, impegnati professionalmente o meno, nel mondo dell'infanzia, fossero interessati alle poco scientifiche ma appassionate ricerche condotte «sin qui» da un cospicuo numero di dilettanti innamorati della fanciullezza e costruttivamente applicati nel campo dell'educazione.*

*Il libro afferma la necessità e l'importanza di fornire ai bambini e alle bambine un ambiente educativo per crescere e dedica in proposito molto*

*spazio alla sua definizione nonché alle modalità pratiche per realizzarlo. È noto che un'azione educativa, per essere considerata tale, debba esplicarsi nel contesto di un ambiente risultando ad esso strettamente legata. Lo scautismo fornisce all'educando l'occasione di divenire gradualmente protagonista della sua crescita e sempre più consapevole artefice della propria identità. Per questa ragione il bambino è inserito nella dinamica di una comunità/ambiente in cui le esperienze del singolo acquistano una varietà di significati.*

*Lo scautismo, pertanto, e nel caso nostro il lupettismo — al pari di altre agenzie educative —, è costitutivo di un ambiente. Il Branco dei lupetti e delle lupette è rappresentativo dell'ambiente esterno reale, capace di riprodurre quest'ultimo su scala ridotta e a misura di bambino e risulta, infine, un ambiente totale, protetto e dinamico, cioè in grado di coinvolgere il «lupetto» sul piano morale, affettivo, fisico, spirituale e manuale facendo leva sulle emozioni e i sentimenti personali nonché sulla voglia di giocare, divertirsi e confrontarsi con i coetanei.*

*La vita comunitaria è la condizione indispensabile per socializzare con gli altri e sperimentare nel contempo le proprie capacità; in essa il bambino interpreta un ruolo attivo e da protagonista.*

*Il Branco è un ambiente in cui convivono adulti e bambini, ma è strutturato, pensato e dimensionato per questi ultimi; esso risponde alle loro attese di essere felici e di crescere e all'urgenza di essere considerati, stimati, amati e impegnati concretamente.*

*L'ambiente educativo è inteso come una vera e propria piccola società fondata su una Legge — da conoscere e rispettare, impegnativa sia per gli adulti che per i bambini — e arricchita da segni, simboli, linguaggio, riti e cerimonie.*

*Il rapporto educativo, che si stabilisce tra adulti e bambini e tra questi e i coetanei, trova nell'ambiente Branco il suo habitat naturale, al punto che possiamo considerare questo un elemento non solo funzionale ma assolutamente decisivo per la completa realizzazione degli scopi prefissi.*

*Considerata l'età e le particolari esigenze dei bambini e delle bambine, il Branco dovrà avvalersi di un'ulteriore semplificazione d'ambiente per raggiungere gli scopi educativi che gli sono propri. Perché, dunque, questa società modellata sui bisogni del bambino e rappresentativa dell'esterno, sia effettivamente vivibile e maneggiabile dai bambini senza interferenze e manipolazioni da parte degli adulti, è necessario che gli educandi vi si possano muovere liberamente e a loro piacimento, dominando, vivendo e interpretandone gli elementi costitutivi. Per tutto questo il lupettismo ha inventato* l'ambiente fantastico *che consente di giocare e vivere in modo continuativo un tema nel quale sono immerse le attività della comunità/ambiente Branco. Il tema prescelto dallo scautismo per corrispondere —*

*tramite il lupettismo — a tale funzione è la traduzione pedagogica di un grande racconto: la Giungla di R. Kipling.*

*Dunque la Giungla di Kipling trasfusa e adattata nel lupettismo di Baden-Powell (B.-P.) — fondatore dello scautismo nel 1907 — costituisce l'ambiente fantastico rispondente alle esigenze educative dei bambini.*

*L'ambiente fantastico rappresenta tuttora una realtà ed una nozione peculiare dello scautismo che non esiste in campo didattico, pedagogico o scientifico e, come tale, è andato incontro nel corso del tempo e nella sua applicazione ad intenti pionieristici.*

*Della sua efficace riuscita come strumento educativo, della sua piena rispondenza ai bisogni dei bambini e delle bambine, soprattutto dell'ardente partecipazione e del clamoroso entusiasmo con cui è accolto dai bambini — e, perché non dirlo, entusiasmo che ha contagiato gli stessi adulti che lo propongono — questo libro è una veritiera testimonianza.*

*L'originalità della Giungla, e dunque dell'ambiente fantastico, è costituita proprio dal vivere con continuità una storia; questo fatto rappresenta la proposta più «diversa» tra quelle che vengono rivolte in genere al bambino tra gli otto e gli undici anni.*

*La scelta di vivere un ambiente è importante perché il bambino oggi è sommerso da una grande quantità d'informazioni parzialmente digerite; la sua autonoma elaborazione fantastica è rallentata o addirittura sostituita dal moltiplicarsi delle immagini e infine il rilevante numero di eventi cui prende parte e di luoghi che frequenta possono indurlo alla superficialità. Per queste ragioni, radicare il bambino in un tema che richiede elaborazione e riflessione, anche sul piano dei contenuti, costituisce una scelta importante sul piano educativo. Per fronteggiare i facili e numerosi messaggi che gli sono indirizzati, il Branco deve costituire per lui un ambiente impegnativo ed emotivamente coinvolgente.*

*Coinvolgere sul piano dell'emotività significa operare sulla persona in profondità; cogliendola nella sua interezza e dunque sul piano dei sentimenti, sfuggendo alla trappola e all'inganno di un coinvolgimento superficiale fondato su messaggi semplificati, edulcorati e banalmente risolti. Un'esperienza vitale deve riguardare tutta la persona, altrimenti risulta soltanto qualcosa di marginale, esterno ed epidermico.*

*È ora di porsi due domande: perché questo manuale? A quali esigenze interne alla Branca Lupetti risponde?*

*La conoscenza e la piena utilizzazione della Giungla — sinora più nominale che sostanziale — esige un'attenta, appassionata, competente ed attuale opera di approfondimento e riscoperta. E ciò al fine di riappropriarsi di uno strumento caratteristico della Branca che in tante occasioni e circostanze associative abbiamo riconosciuto e confermato quale mezzo valido per educare bambini e bambine nello scautismo. Non è nostra in-*

*tenzione disconoscere o sottovalutare il servizio di quanti, capi e capo Branco, hanno saputo in questi anni, con serietà ed entusiasmo, giocare, cantare, danzare, raccontare e vivere la Giungla con i lupetti e le lupette, ma, piuttosto intendiamo venire incontro alle esigenze e alle carenze di tutti coloro che non hanno avuto la possibilità di attingere direttamente da capi esperti le profonde implicazioni educative di questo strumento metodologico.*

*A questo scopo e in aggiunta al manuale, giocheranno un ruolo decisivo i corsi regionali e i campi scuola nazionali nonché le comunità capi, autentiche e vigili custodi di un patrimonio metodologico ricco di tradizione e d'atmosfera da trasmettere fedelmente; e in ultimo, ma non per ultimo, un contributo essenziale sarà recato dal meticoloso, incessante e fedele trapasso di nozioni tra ciascun Akela e i suoi vecchi lupi.*

*Si è venuta delineando col tempo una vasta area di incertezze, a volte di errori e di erronee utilizzazioni. Vi è la sensazione di aver smarrito quasi del tutto alcuni elementi (vedi i canti e le danze) che compongono e completano il quadro Giungla.*

*Il rilancio della Giungla non cela né il tentativo di esasperare il ruolo dello strumento nella Branca — di «giunglizzare» il lupettismo, per intenderci — né la celebrazione di un ritorno al passato. Non è la nostalgia del passato che ci spinge, ma il desiderio e la necessità di recuperare in modo pieno, effettivo ed attuale una tradizione che non abbiamo il diritto di perdere bensì di rifare nostra e di trasmettere correttamente perché tuttora valida ed insostituibile. Ciò che è vecchio non solo per questo è da buttare. Ciò che è nuovo non solo per questo è da adottare. Una tradizione viva e forte come la nostra per giungere sino a noi ha trovato e trova profonde radici nella storia associativa e spetta ai capi di oggi recuperarla correttamente ed adattarla in riferimento ad essa. La Giungla è attuale e mantiene inalterato sia il prezioso bouquet di una bottiglia d'annata che il sapore frizzante di un vinello giovane.*

*Da cucciolo d'uomo a signore della Giungla: chi può sottrarsi al fascino irresistibile di questa esemplare parabola educativa ed alle affascinanti ed immortali avventure di Mowgli, Akela, Bagheera, Kaa, Baloo, Shere Khan, le Bandar e i cani rossi? Non vi ha mai assalito quella strana e sana inquietudine che prende alla bocca dello stomaco in attesa di raccontare la Giungla ai vostri lupetti? È la consapevolezza di chi sa di avere tra le mani e sulla punta delle labbra e nel cuore uno strumento vivo e meraviglioso che emoziona per primo chi lo usa e lo annuncia. E non vi è mai capitato, prima di raccontare o di lanciare una danza o una caccia Giungla, di sorprendervi a pregare Gesù di poter dire cose giuste in modo giusto, tali che possano entrare facilmente e profondamente nel cuore dei lupetti? È la consapevolezza di chi sa di avere tra le mani uno strumento*

*che va ben al di là delle parole che sono pronunciate e delle cacce proposte.*

*È per questo, per la sua poesia epica semplice e diretta, che non si può considerare o utilizzare la Giungla semplicemente come lo sfondo nel quale ambientare dei giochi. La Giungla non esaurisce tutti i bisogni e le esigenze dei bambini ma assolve, relativamente ad essi, talune importanti ed essenziali funzioni; la Giungla non è tutto il lupettismo, ma ne costituisce un elemento importante e caratterizzante.*

*Chi utilizza correttamente uno strumento (il manuale in questo caso) tende a confrontarsi con esso, valutando distanze e consonanze tra il proprio punto di vista e il contenuto espresso. Si origina, così, un genuino sforzo teso a colmare lacune, risolvere antichi dubbi e a verificare, inoltre, le certezze derivanti dall'esperienza personale.*

*Il suggerimento che diamo al lettore è di leggere queste pagine con fiducia e distacco iniziale dalle proprie esperienze per verificarle criticamente in una fase successiva. La ricerca spasmodica di rapide e generiche conferme al proprio modo di operare con i lupetti e le lupette nella gestione di un Branco, condotta magari col metodo a campione, saltando, cioè, da un argomento all'altro alla rinfusa, correndo avanti e indietro in modo convulso, lungi dal favorire un'assimilazione critica e matura del contenuto, potrebbe generare confusioni e ingiustificate apprensioni. Procedere con calma e dal principio può apparire un invito superfluo, ma non lo è considerata la grande attesa che questo testo ha generato nella Branca. Non è sicuramente ragionevole né tantomeno raccomandabile fare ricorso al manuale per cercarvi subito ed esclusivamente, nella terza parte, spunti di gioco da realizzare in Branco. È soprattutto da evitare il rischio tipico di ogni manuale: quello di volervi rintracciare tutto di tutto (non si tratta di un manuale enciclopedico onnicomprensivo), di volersi specchiare a tutti i costi con i suoi contenuti (con la minaccia altrimenti di gettarlo via nel caso di fastidiose e probabili divergenze d'opinione) o di arrivare ad inghiottire in modo acritico qualunque cosa capiti a tiro. Con questo libro si deve poter riflettere e discutere. L'intento non è di fornire al neofita indicazioni rigide dalle quali è proibito discostarsi né quello di indurlo in un'operazione di pedissequa copiatura di schemi e attività.*

*Conosciamo bene quanto sia ricca e multiforme l'applicazione del lupettismo in Italia.*

*Riti, cerimonie, segni e simboli sono spesso arricchiti da particolari riferibili alle antiche tradizioni dei gruppi scout. Ma è indiscutibile, però, che se taluni marginali aspetti del metodo scout nel lupettismo possono tranquillamente risentire di interpretazioni diversificate e creative (rispondenti, peraltro, alle esigenze e alle caratteristiche effettive dei bambini, durevolmente proposte nel tempo e non soggette alle mode passeggere dei singoli*

*capi), esiste un metodo che nella sua globalità va conosciuto, utilizzato e rispettato non essendo suscettibile di personalistiche interpretazioni.*

*Il lupettismo, in tal senso — e la Giungla in esso — va difeso da manipolazioni che per difetto — semplificazioni, banalizzazioni, conoscenze superficiali — o per eccesso — aggiunte gratuite, immotivate, cervellotiche — lo snaturino al punto di modellarlo sul singolo capo e sulla singola comunità capi. La testa, la zampa, l'anca e il dorso del metodo non si toccano. La vita del Branco con i suoi elementi costitutivi — segni, simboli, riti, cerimonie, linguaggio, ambiente fantastico, famiglia felice, progressione personale, ecc. — costituisce un patrimonio associativo che è consegnato in eredità (da usare e trasmettere) e in uso al singolo capo Branco perché con esso contribuisca, in modo organico, globale e sistematico, alla crescita dei bambini che gli sono stati affidati. È l'Associazione nel suo complesso che è chiamata a promuovere studi e ricerche e a raggiungere sintesi finali condivise in un cammino vigile e prudente che nessuno esclude e tutti chiama a raccolta.*

*Queste pagine non sono state scritte con l'intenzione di presentare al lettore le idee e le esperienze personali degli autori sulla Giungla e il lupettismo, quanto invece di riassumere nel modo più completo e organico possibile quel patrimonio educativo associativamente riconosciuto che sinora ha risentito della mancanza di una sistematica organizzazione scritta.*

*Gli autori del testo, la cui appartenenza alle Branche L/C è di lunghissima data e il cui apporto associativo si è concretizzato in un valido contributo alla definizione del Regolamento e alle diverse fasi che hanno contraddistinto l'evoluzione pedagogica del lupettismo odierno, sono persone che hanno la massima confidenza con gli argomenti trattati e risultano tuttora in servizio come quadri nazionali e regionali e a contatto diretto con i bambini e le bambine.*

*Il manuale soprattutto nella seconda parte, quella metodologica, fa spesso il punto sui significati e sulle modalità d'uso dei numerosi elementi che caratterizzano e riconoscono la Giungla nel lupettismo. Queste parti sono assolutamente rigorose e l'invito rivolto ai fratelli lupettisti e alle sorelle lupettiste è quello di attenercisi senza alcuna deviazione perché esse rappresentano la fedele ricostruzione di una tradizione giunta intatta sino a noi e ancora viva e significativa.*

*In altri momenti, invece, e sono chiaramente indicati nel testo, il libro offre delle esemplificazioni che come tali vanno accolte, nel senso cioè che è possibile utilizzarle ma ciò non risulta doveroso.*

*Esaminiamo brevemente la struttura del manuale.*

*«La Giungla: un ambiente educativo per i bambini» si apre con un rapido excursus sulle origini del lupettismo e su come avvenne che questo si «tingesse subito di Giungla sin dal suo sprizzare lieto e rumoroso dal cuo-*

*re di un uomo»; il testo è suddiviso in tre parti: «Attorno alla rupe» o la pedagogia della Giungla; «Avvistando la preda» o la metodologia della Giungla e «In caccia» spunti pratici per giocare la Giungla.*

*La prima parte è fondamentale per capire che cosa è e a che cosa serve la Giungla, a quali precise esigenze dei bambini va incontro e quali risposte fornisce ai bisogni educativi. Vi possiamo trovare la definizione dell'ambiente educativo nello scautismo e nel lupettismo nonché la sua successiva semplificazione e traduzione in ambiente fantastico. Ampiamente trattati sono i temi della specificità e della originalità della Giungla ancora oggi. Lo svolgimento dell'approccio ecosistemico costituisce una novità nel panorama degli studi sin qui condotti sull'ambiente Giungla ed è corredato di esemplificazioni e suggerimenti pratici utilizzabili in Branco.*

*Da non perdere assolutamente sono i numerosi paragrafi relativi al capitolo «Giungla ed educazione morale» che chiariscono e spiegano come utilizzare correttamente la morale indiretta e per tipi. In essi, inoltre, viene brevemente affrontato il senso dell'educazione morale cristiana, scorgendo, nella consonanza delle finalità proprie dello scautismo a tale progetto, l'opportunità pedagogica di utilizzare, nel lupettismo, il gioco della Giungla per la formazione morale di un bambino orientata secondo una visione cristiana della vita.*

*Kipling mostra nei suo scritti una forte preoccupazione di ordine morale, ma nel passato qualcuno ha temuto che l'uso dei «Libri della Giungla» — nel lupettismo —, libri carenti di prospettiva soprannaturale, potessero svilire una proposta di vita cristiana riducendola ad una indicazione di semplici virtù umane. B.-P., uomo di profonda religiosità cristiana, ha invece intuito tutta la forza propedeutica della poesia morale di Kipling proprio per un annuncio di vita cristiana.*

*Il paragrafo dedicato a «Giungla ed educazione morale» illustra la visione fortemente morale dell'uomo secondo Kipling e spiega all'educatore cristiano come dare pienezza, in una prospettiva evangelica a questa splendida visione laica dell'uomo. La relazione tra Giungla e coeducazione e le attenzioni necessarie per un buon utilizzo di questi due strumenti del metodo, concludono la prima parte dedicata, come si è detto, alla pedagogia della Giungla.*

*Con la seconda parte entriamo direttamente nella tana di un Branco e scopriamo gradualmente come si utilizza la Giungla con i lupetti e le lupette.*

*Il linguaggio, le parole maestre, le massime, i segni del Branco, la Rupe del Consiglio, le cerimonie, ecc., sono presentati nei minimi particolari e con un valido supporto esemplificativo. La Giungla alle vacanze di Branco e la sua distribuzione nella pista di Branco relativa ad un intero anno*

*di attività rappresentano una ghiotta opportunità per capire come si progetta educazione con i bambini e le bambine.*

*Il capitolo conclusivo è dedicato alla presentazione delle numerose attività che si possono realizzare traendo spunto dalle «Storie di Mowgli» e, tra queste, è da sottolineare la caccia Giungla.*

*Il manuale, esaurito l'aspetto metodologico, si conclude con la terza parte ricchissima di spunti pratici per giocare la Giungla con i lupetti.*

*Ognuno dei racconti delle «Storie di Mowgli» è contrappuntato da una fitta serie di osservazioni, spunti educativi e attività realizzabili col Branco.*

*Giochi, canti, danze, ban, scenette, attività natura, manuali, fisiche, espressive e di osservazione trovano una completa ed organica sistemazione all'interno del racconto che scandisce con la sua continuità le attività autunnali, invernali, primaverili ed estive dei lupetti.*

*Si tratta, dunque, di un manuale teorico-pratico scritto dai «lupi anziani color del tasso» e affidato ai «giovani lupi neri di tre anni» perché possano conoscere e correttamente utilizzare l'ambiente fantastico Giungla nei Branchi maschili, femminili e misti.*

*Per la precisione nei dettagli e per l'ampiezza della panoramica pedagogico-educativa presa in considerazione, ricordiamo che il manuale si presta, altresì, ad ulteriori utilizzazioni esterne allo scautismo. Ci auguriamo, in tal senso, ed era nelle nostre migliori intenzioni, di aver reso un piccolo servizio anche a tutti coloro che pur in ambienti e situazioni diverse si occupano di bambini e bambine.*

*A tutti coloro che si avvicineranno con curiosità e attenzione a questo testo un sincero augurio di potersene giovare per rendere più gioiosa e serena l'infanzia dei bambini loro affidati.*

*Ai fratelli lupettisti e alle sorelle lupettiste un fortissimo «Buona Caccia a voi che rispettate la Legge della Giungla».*

FEDERICO COLOMBO
*Akela d'Italia*

*«Boschi ed alberi, tronchi e foreste e pendule liane,*
*cortesia, saggezza, forza giovane e immane,*
*il favor della Giungla con voi viene e rimane».*

# RINGRAZIAMENTI

Questo libro è stato pensato e scritto da Federico Colombo ed Enrico Calvo.

Hanno, inoltre, collaborato in modo ingegnoso e costruttivo alla sua stesura: Anna Fresco, Mario Turci, Livio Giraudo e don Carlo Galli.

Con accalorate discussioni attorno alla rupe hanno contribuito alla definizione dei contenuti alcuni carissimi amici: Virgilio Gallizioli, Fabio Ciapponi, Vittorio Basciu ed Ernesto Maggioni, nonché, in momenti successivi, padre Carlo Huber ed Alessio Cassano.

A Pietro Paolo Severi un sincero ringraziamento per la generosa disponibilità dimostrata nel concederci di attingere liberamente dai suoi libri «Educare con una favola» e «In caccia con Lupo Rosso Solitario» entrambi editi dal Centro Studi B.-P.

Ha proceduto alla preziosa dattiloscrittura della prima bozza Maria Elena Rossi, una solerte amica «non associativa».

L'imponente lavoro di correzione e di revisione dell'opera, necessario per amalgamare tra loro contributi diversi e dare uniformità al lessico, è stato condotto da Federico Colombo in collaborazione con Maria Teresa Rebecchi e Paola Dal Toso.

Al personale della Segreteria Associativa, che ha corrisposto con slancio e disponibilità nei momenti conclusivi del lavoro di rifinitura, giunga un ringraziamento particolarmente cordiale.

A tutti coloro che hanno collaborato direttamente o indirettamente a rendere possibile questo libro, semplicemente, grazie e l'augurio di poter fare altre cacce succose come questa. Buona Caccia!

Cosa avrebbe detto la Giungla del manuale? Ascoltiamo in proposito il parere di Akela e di Bagheera: «È stata una cosa ben fatta, potrà essere d'aiuto a suo tempo», «Proprio così, un aiuto in caso di bisogno; giacché nessuno può sperare di guidare il Branco per sempre».

FEDERICO COLOMBO e ANITA D'ALOIA
*(Responsabili centrali delle Branche Lupetti/Coccinelle)*

# PRIME TRACCE DI GIUNGLA NEL LUPETTISMO

Prendendo per mano il lettore «avido e affamato» desideriamo condurlo un po' indietro nel tempo, ad osservare di persona come avvenne che il lupettismo si tingesse di Giungla sin dal suo sprizzare lieto e rumoroso dal cuore di un uomo, per la gioia di tanti bambini che ancora oggi se ne saziano abbondantemente, «... la grande fratellanza scout nacque nell'anno 1908 e crebbe come nessun altro gioco per ragazzi era mai cresciuto prima. ...Ora passarono degli anni, e dei Capiriparto cominciarono ad accorgersi che molti ragazzi più piccoli si appostavano fuori della porta della sede e guardavano dentro con muto desiderio. Questi ragazzi dissero ai Capiriparto: "Fateci diventare Scouts!"; e i Capiriparto risposero: "No, siete troppo piccoli, andate via". Ma i ragazzi non volevano andare via, e così alla fine i Capiriparto andarono dal Capo di tutti gli Scouts e ne parlarono con lui. "Ecco come stanno le cose! ...E che cosa dobbiamo fare?", ed ecco il Capo Scout disse: "Fate che si preparino a diventare Scouts. Fateli lupetti e riuniteli in Branchi"».

Con questa semplice e suggestiva descrizione B.-P. racconta, nel 16° Morso del Manuale dei Lupetti, le origini del lupettismo. Era il 1916. E la terminologia adottata conferma che ...fu subito Giungla.

B.-P. come è noto, utilizzò liberamente, a scopo pedagogico, e con il beneplacito dell'autore, alcune opere letterarie di R. Kipling [1].

Dei libri della Giungla [2], che narrano le avventurose vicende di un

[1] Rudyard Kipling, Bombay 30.12.1865 — Londra 18.1.1936. Giornalista, scrittore e poeta inglese. Educato in Inghilterra, trascorse lunghi anni in India. Viaggiatore instancabile si recò in Asia, America, Africa del sud, Australia, Europa ed India. Iniziò a scrivere nel 1886. Nella novella «Nel Ruck» del 1893, anno del suo matrimonio, fa la prima comparsa la figura già adulta di Mowgli. Nel 1894 pubblicò «Il primo libro della giungla», nel 1895 «Il secondo libro della giungla». Successivamente e solo per citare alcuni titoli, scrisse «Capitani coraggiosi» (1897), «Kim» (1901), «Just so stories» (1902). Nel 1907 gli fu assegnato il Premio Nobel per la letteratura.

[2] Il primo libro della giungla è composto di sette racconti ed il secondo libro di otto. Ma solo tre racconti del primo libro e cinque del secondo costituiscono il ciclo che noi conosciamo col titolo «Le Storie di Mowgli». Degli altri sette racconti si ricordano i più conosciuti: «La foca bianca», «Toomai degli elefanti», «Rikki Tikki Tavi», «Al servizio della regina» e il bellissimo «Il mistero di Purum Bhagaat».

bimbo adottato da un branco di lupi, seppe sfruttare la straordinaria atmosfera fantastica, ed il potenziale educativo racchiuso nelle storie.

B.-P., inoltre, intuì e colse la possibilità d'evocare dal nulla un ambiente educativo ispirato appunto a queste storie e modellato sulle esigenze dei bambini.

Con l'idea di innestare e porre al centro della vita del Branco la creazione letteraria di Kipling, mercé una necessaria trasposizione pedagogica dei racconti arricchita e corredata da una vasta gamma di mezzi ludici ed espressivi nonché supportata da un linguaggio caratteristico, da riti e cerimonie, B.-P. strutturò definitivamente un ambiente scout a misura di bambino.

La conoscenza del mondo infantile lo aveva infatti indotto a privilegiare nel metodo lupetto lo strumento della parola e del racconto; innanzitutto, per soddisfare il desiderio innato nei bambini d'ascoltare delle storie ed appagare un'irrequieta ed avida curiosità e, in secondo luogo, per stimolare in modo adeguato la loro immaginazione e fantasia.

Nella originale ed iniziale visione pedagogica di B.-P. i contenuti morali ed educativi della Giungla erano già perfettamente delineati e niente affatto secondari.

Il tema fantastico Giungla, capace di evocare un ambiente a misura di bambino, favorisce l'immersione naturale e profonda del fanciullo in una storia da vivere e giocare con continuità insieme ad un gruppo formato da coetanei ed adulti.

Per questa ed altre ragioni, che successivamente esamineremo, B.-P. scelse di utilizzare alcuni racconti tratti dai due libri della Giungla. Tali racconti sono stati poi raccolti nel testo «Le Storie di Mowgli» che noi ben conosciamo.

Quando parliamo della Giungla, pertanto, non ci riferiamo ai libri della Giungla di Kipling in sé e per sé, bensì alla particolare utilizzazione che B.-P. ne ha fatto. Anche egli, come tanti altri educatori prima e dopo di lui, ha fatto ricorso all'uso della parabola per avvicinare e toccare l'anima dei fanciulli. La «parabola» utilizzata da B.-P. non è semplicemente una bella storia da raccontare con frequenza periodica ad un gruppo di bambini: B.-P. non ha fatto ricorso alla Giungla solo per raccontare una storia, ma per farla vivere attraverso un gioco di personificazione; per dare vita e concreta attuazione ad un ambiente creativo e stimolante ove le immagini e i personaggi del racconto giochino un ruolo attivo e interagiscano col bambino nell'orientamento morale della sua vita.

Tornando a B.-P. e a Kipling, ricordiamo che già al tempo della stesura del suo primo testo, «Scouting for boys» del 1907, B.-P. aveva scoper-

to l'inesauribile miniera di possibili utilizzazioni presenti nell'opera del grande scrittore inglese; soprattutto fu colpito dal suo personalissimo stile descrittivo, avventuroso e fortemente didattico.

B.-P. infatti si ispirò al personaggio di Kim per presentare agli esploratori un valido esempio da imitare nonché il canovaccio sul quale imbastire lo spirito d'avventura del Reparto.

Tuttavia l'utilizzazione di questa storia non fu mai sottolineata da lui in alcun modo particolare.

Assai diversamente andarono le cose per i libri della giungla.

Nel 1916, in concomitanza con la nascita della Branca rivolta ai più piccoli, venne pubblicato il «Manuale dei Lupetti». Detto Manuale, che ancora oggi è il lupettismo e rappresenta l'insostituibile punto di riferimento di ogni capo Branco, si apre proprio con una storia di Kipling magistralmente riassunta da B.-P.

Il «Manuale dei Lupetti», inoltre, è dedicato espressamente a «Tutti i ragazzi, (che) come tutti i giovani lupi, hanno un formidabile appetito. È un pasto offerto da un vecchio lupo ai piccoli cuccioli. C'è carne succulenta da mangiare, e ci sono ossa dure da sgranocchiare. Ma se ogni cucciolo che lo divoverà saprà venire a capo delle ossa come della carne, e si mangerà il grasso come il magro, spero che ricaverà da ogni morso novella forza ed anche diletto».

Le intenzioni di B.-P. circa l'utilizzazione della Giungla nel Branco, vengono poi indirettamente ribadite nell'introduzione del Manuale ove egli stesso esprime un infinito ringraziamento «a Rudyard Kipling, che ha fatto tanto per ispirare il giusto spirito nelle nostre generazioni, e per il permesso accordatomi di far mio il suo inimitabile Libro della Giungla».

Infine nella «nota per il capo Branco», posta in capo al primo Morso del Manuale, B.-P. precisa che «I libri della Giungla di Kipling sono la base della storia di lupi che è il tema di questi primi Morsi» [3].

Nel lupettismo di B.-P. — questo deve essere un punto assolutamente chiaro — la Giungla è uno strumento essenziale ed insostituibile per

[3] I Morsi della prima parte del Manuale sono 16. «Il principiante — chiariva Fausto Catani a pag. 7 della nota introduttiva — potrebbe a buon diritto trovare sconcertante, dopo la dichiarata essenzialità della Giungla, che B.-P. la utilizzi come tema soltanto dei primi Morsi. Va essa, dunque, abbandonata ad un certo stadio della vita del Branco? La contraddizione è solo apparente e la spiegazione è semplice. Nei Morsi dal primo al sesto incluso, B.-P. ci parla del Branco, come comunità. È in questi Morsi, e soltanto in questi, che ci fa vivere l'atmosfera del Branco, ce ne fa conoscere lo spirito e la vita suggerendoci — senza troppo parere — molteplici attività. Soltanto in questi primi Morsi ci parla di Giungla, così come soltanto nei primi Morsi ci parla di Legge, Promessa, parola maestra, di saluto e cerimonie, di totem ed uniforme...».

GIUNGLA
TECNICA
GIOCO



educare i bambini e le bambine secondo il metodo scout. Diceva, al riguardo, padre Robert Bastin, nella sua biografia di B.-P.[4] «Il lupettismo è sprizzato dall'incontro di un poeta della parola con un poeta dell'azione... quello che il genio di Kipling aveva tradotto in parole di sogno B.-P. lo trasformerà in azione».

Volendo fare una breve sintesi del lupettismo, affermava Charles Martin[5] «ci si potrebbe limitare a tre punti fondamentali: forse essi non sintetizzano tutto il metodo, ma hanno almeno il vantaggio di precisare la linea essenziale, da cui i capi Branco non dovrebbero mai deviare.

In realtà, la vita del Branco è costituita dalla Giungla, dalla tecnica e dal giuoco lupetto, il tutto ambientato nel quadro della "famiglia felice" che è la base di tutto l'edificio.

La Giungla, che crea il mondo particolare del fanciullo, dove egli ritrova completamente se stesso.

La tecnica, che dà il gusto, l'abitudine, il senso reale dello sforzo, e che costituisce la prima tappa del tirocinio pratico della vita.

Il giuoco, che insegna soprattutto a giuocare bene, e quindi a vivere bene.

Questi tre elementi, che si può dire costituiscano tutta l'impalcatura del sistema, non dovrebbero mai venire dissociati: devono venire sfruttati a fondo e simultaneamente».

Il lupettismo italiano deve molto all'opera instancabile, appassionata ed intelligente di Fausto Catani[6] che nell'arco di oltre un decennio a partire dal 1945 — dalla ripresa, cioè, delle attività scout dopo il perio-

[4] P.R. Bastin: «Lord Baden-Powell of Gilwell, cittadino del mondo», Ed. Centro Libraio Italiano, Roma, 1955. L'autore è stato Baloo del Belgio e tra i suoi scritti si ricorda anche l'ottimo «Il Poverello di Assisi», Ed. Fiordaliso, Roma, 1950.

[5] C. Martin: «La Tecnica del giuoco nel Branco», Ed. Fiordaliso, Roma, 1949. L'autore è stato membro del Commissariato Lupetti del Belgio. Molto noto in Italia, i suoi testi furono ben studiati dai nostri lupettisti; oltre al libro sopra citato il suo nome è legato al cosiddetto «Ciclo Martin» ovvero come attendere alla stesura di un programma annuale per un Branco di lupetti, dividendo l'anno in tre parti distinte (periodo della Promessa, della prima e della seconda stella).

[6] F. Catani, Roma 23.6.1909 - 18.5.1978. Entrò nell'A.S.C.I. nel 1922 facendo il Capo Riparto nel Roma II e quindi l'Aiuto Capo Branco nel Roma XVI. Da questa esperienza nacque la sua passione per il lupettismo allora poco conosciuto e diffuso in Italia. Dell'Associazione fu il primo Akela d'Italia e svolse tale servizio ininterrottamente dal 1945-6 sino al 1955. A lui si debbono le traduzioni di quasi tutte le opere di B.-P. e su B.-P. apparse in Italia e di alcuni testi fondamentali del lupettismo. (Charles Martin: «La Tecnica del gioco nel Branco», Robert Bastin [Testi citati], R. Kipling: «Le Storie di Mowgli», Vera Barclay, racconti vari), nonché la produzione di una gran quantità di articoli organizzativi e metodologici apparsi su Estote Parati (rivista associativa per capi del tempo) dal 1947 al 1957. Fondò e diresse la rivista dei lupetti «Jau».

do dello scioglimento fascista (1928) e della parentesi della cosiddetta «Giungla silente» — dedicò le sue migliori energie alla rifondazione o meglio alla prima fondazione del metodo lupetto che era assolutamente privo d'alcuna tradizione[7]. Egli fu rigorosamente fedele all'impostazione di B.-P. e seppe utilizzare inoltre alcuni apporti desunti dalle esperienze del lupettismo francese e belga che aveva conosciuto e apprezzato, aggiungendovi taluni intelligenti e significativi contributi personali[8]. A Catani si deve la geniale e felice trasposizione del lupettismo di B.-P. in un'Associazione di dichiarata ispirazione cattolica. Lupettismo che all'epoca era guardato con sospetto a causa di un eccessivo «naturalismo» che apparentemente poco si conciliava con la spiritualità cristiana della nostra cultura latina.

Grazie a lui, la Giungla iniziò ad essere utilizzata nei Branchi italiani risultando sin dal principio non una semplice storia fra tante altre che si possono raccontare ai lupetti e neppure la storia principale, bensì l'atmosfera permanente che deve essere vissuta da ciascun lupetto nel Branco. Può essere utile, per comprendere quali fossero alla fine degli anni Quaranta la collocazione, il ruolo e lo spazio della Giungla nella vita di Branco, riportare uno stralcio della relazione con la quale Fausto presentò al consiglio generale A.S.C.I. del 1948 le Direttive della Branca lupetti.

«... rammento ancora la proposta di non assumere esclusivamente il libro della Giungla come fonte dei nostri giuochi e delle nostre attività. ...È stato riconosciuto che lo speciale metodo proposto dal fondatore, da cui non ci si intende discostare, è sì quello di far vivere al ragazzo una storia, ma che questa storia non può essere che quella di Mowgli dai "Libri della Giungla" di Kipling, senza dover alterare e studiare completamente ex novo tutta l'impostazione di questa Branca... D'altra parte non possiamo non vedere nella storia di Mowgli che un mezzo (e semplicemente un mezzo) con il quale applicare il metodo, ma nell'origina-

[7] Dalla fondazione dell'A.S.C.I., avvenuta nel 1916, il Riparto era l'organismo di base dell'Associazione; al suo interno coesistevano squadriglie di lupetti, di esploratori e di seniori. Tale era la situazione ancora nel secondo dopoguerra al momento della liberazione e della ripresa ufficiale delle attività scout. Insieme ad Osvaldo Monass e Salvatore Salvatori, Fausto pose le basi del nuovo scautismo cattolico italiano. Fu allora che le Branche vennero suddivise secondo la struttura attuale.

[8] Ricordiamo la sua originale e tuttora valida interpretazione della Giungla di Kipling; l'introduzione del linguaggio Giungla, delle parole maestre e delle massime Giungla; il rifiuto della morale diretta; l'abbinamento della figura di Baloo con l'assistente ecclesiastico; la valorizzazione del clima famiglia felice; la scelta della spiritualità francescana nella catechesi dei lupetti; il ritmo serrato delle attività con i lupetti e l'equilibrio delle varie componenti del metodo (vedasi al riguardo il numero speciale di Estote Parati del 1949).

lità del metodo. La Giungla quindi è il quadro e l'atmosfera creati per poter aprire l'animo dei bambini e poterlo riempire di tutti i sentimenti ed ideali che vogliamo e per poter dare quelle abitudini che sono essenziali alla loro preparazione per lo scautismo.

Posto e confermato che i "Libri della Giungla" siano la base e la massima forza in nostre mani, nessuna difficoltà che il capo Branco oltre a questi libri possa utilizzare anche altre storie che si prestino ad essere sfruttate. Sta di fatto però che mentre sul "Libro della Giungla" è stato possibile creare tutto un metodo, altri libri potranno semplicemente servire per dare lo spunto ad un tema di caccia o di giuoco».

Ciò che a noi interessa cogliere al riguardo, non è tanto stabilire se e in che misura alle idee di Catani venisse data in seguito piena esecuzione, quanto scoprire che certe attenzioni di oggi erano state già chiaramente espresse allora. Il problema dunque non è tanto quello di porsi periodicamente la domanda circa la maggiore o minore attualità dello strumento Giungla bensì quello di compiere ogni sforzo per utilizzarlo come si conviene e verificarne i risultati.

Non lo strumento in sé, ma la sua utilizzazione potrebbe risultare più o meno attuale, più o meno corretta e in definitiva diversamente rispondente ai bisogni dei bambini.

La Giungla sta dunque al lupettismo come una parte al tutto e pur non avendo il compito di soddisfare tutti i bisogni e le esigenze del bambino, assolve, in relazione ad esso, talune importanti ed essenziali funzioni (che tra breve esamineremo). La Giungla non esaurisce e non è tutto il lupettismo però ne costituisce un elemento vitale, essenziale e caratterizzante. Tra gli strumenti del metodo affidati al cuore e all'intelligenza del lupettista, è quello adatto, più di ogni altro, a realizzare in modo continuo ed armonico l'indispensabile intelaiatura di fondo del Branco e quell'ambiente ricco di rapporti e suggestioni così propizio e funzionale al bambino. Il lupetto e la lupetta vivendo bene la Giungla vivranno più facilmente in modo proficuo la comunità sociale e cristiana del Branco.

La Giungla, strumento prezioso e delicato allo stesso tempo, non sopporta manomissioni di alcun genere, sottrazioni o aggiunte, approssimazioni o utilizzazioni parziali, né tantomeno letture, interpretazioni o riduzioni personalistiche.

Ma se è dannoso trascurare la Giungla sarebbe altresì un errore non comprendere i limiti di questa atmosfera, di esagerarne la presenza nel Branco, di imporla ove è superflua (Consiglio d'Akela o Consiglio degli Anziani), di diluirne male la programmazione e l'utilizzazione nel corso dell'anno e di ritenere, infine, di poter coniugare con essa tutti gli altri strumenti del metodo (progressione personale, coeducazione, cateche-

si...). Ci sono spazi e ambiti diversi nei quali è bene che la Giungla non si sovrapponga mai onde evitare confusioni e semplificazioni eccessive nonché indebite ingerenze, come ad esempio nei numerosi aspetti pratici della pista che sono e debbono rimanere distinti, proprio in contrapposizione e come correttivo dell'atmosfera fantastica della Giungla.

Da Kipling a B.-P., dalle esperienze francesi e belghe al primo lupettismo di F. Catani; da allora ad oggi un lungo e robusto filo rosso lega strettamente la Giungla al lupettismo. Lo scopo di questo manuale è illustrare ai giovani capi come continuare ad avvolgere, stendere e custodire questo prezioso filo rosso già tante volte sollevato, tirato e ben riposto da altri. E soprattutto come usarlo a vantaggio dei lupetti e delle lupette che la Provvidenza ha condotto alle nostre tane.

# Parte prima

# ATTORNO ALLA RUPE

## *(la pedagogia della Giungla)*

# CAPITOLO I

# L'AMBIENTE FANTASTICO GIUNGLA

1 - **La Giungla è un racconto: che tipo di racconto?**
2 - **La Giungla è un ambiente: cosa intendiamo per ambiente nel lupettismo?**
3 - **La Giungla è un simbolo: la dimensione simbolica nel lupettismo e nella Giungla.**
4 - **La Giungla: un rapido approccio pedagogico, psicoanalitico, ecosistemico.**

*«Egli crebbe, crebbe forte come deve essere un ragazzo che non sa di stare imparando le sue lezioni...».*

# 1. LA GIUNGLA È UN RACCONTO: CHE TIPO DI RACCONTO?

Ogni racconto è, in qualche modo, immagine del reale e B.-P. aveva bisogno di un racconto che fosse presentazione globale ed organica — sebbene trasposta in termini poetici — di una visione della vita. Una visione della vita espressa in modo simbolico ed esemplare che nell'attrarre i bambini potesse presentare loro una serie di valori universali, concreti — negli esempi e nei tipi —, semplici da decodificare ed astratti — nel senso di non essere immediatamente riconducibili a situazioni vissute. Un racconto, dunque, che nell'indurre il bambino ad un personale lavoro di elaborazione e ricerca potesse condurlo a confrontarsi e verificarsi con i personaggi della storia e a scoprire una regola personale di tipo morale come misura del proprio comportamento.

Un racconto non è più o meno «fiabesco» in virtù del costume indossato dai personaggi, bensì dal tipo di situazioni che essi vivono nella storia in riferimento alla vita reale. Può essere pura fiaba un episodio in cui compaiono poliziotti e manifestanti, possono essere racconti alcune delle favole di Esopo. Molti racconti hanno «qualcosa di reale», ma la Giungla, per l'utilizzazione che ne vuol fare B.-P. è la trasposizione ragionevolmente globale — in termini poetici — della realtà espressa col genere letterario della favola.

La Giungla non ha immediati riferimenti reali o significati storico-scientifici; Kipling non racconta la storia vera di un branco di lupi (questi lupi parlano), né ha intenzione di descrivere le vicende di un uomo-lupo (che pure storicamente sono state accertate). Il genere letterario della Giungla è quello della favola.

Una favola che — con un accostamento cauto ma pertinente — può rimandare alla forma di talune narrazioni dell'Antico Testamento, alla mitologia pagana, a certa fantascienza e fantasy: dove il tempo dell'azione è indeterminato, dove il bene è bene ed il male è male, dove bene e male si contrappongono e si affrontano epicamente e dove gli uomini si scontrano radicalmente e con vicende alterne per il prevalere dell'uno sull'altro.

La Giungla non è un romanzo pedagogico, come l'Émile o Robinson Crusoe, perché non è un libro di pedagogia e neanche un romanzo.

È un racconto dove la presenza morale della Legge e la formazione morale del protagonista non individuano un libro di morale. La Giungla è un'eccellente favola poetica morale — non moralistica — dove un bambino scopre il significato della vita in compagnia di animali antropomorfi — che rappresentano con chiarezza e fissità gli eterni tipi morali. Mowgli si lega e si scontra con loro scoprendo e sperimentando amicizia, solidarietà, rifiuto, bene, male, caduta, errore, trasgressione, perdono, punizione, rivincita, odio, gioia, violenza, falsità, coraggio, astuzia, lealtà, dolore, incomprensione, ira, bisogno degli altri e impulso d'essere al loro servizio, solitudine, comunità, vita, dolcezza, amore e morte. Mowgli è accolto da un branco di lupi che hanno posto le tane sulle colline di Seeonee poco distante dalla Waingunga. Questo è il popolo libero. È il vivere secondo la Legge che lo rende libero. Il diritto d'essere chiamato tale sarà perduto quando disordine, tirannia e contrasti individualistici lo disperderanno. La Legge rappresenta per il «popolo libero» qualcosa che vale la pena d'essere vissuto e dalla Legge discende l'organizzazione sociale e l'onore del branco (per difendere il quale è onorevole battersi) e la vita stessa dei lupi.

La Giungla, pertanto, non è la scoperta meramente intellettuale e razionale della vita. Ma il graduale allenamento e il costante esercizio di un carattere che — tra prove, avventure, situazioni e incontri — giunge a scoprire il vero senso della vita: vivi al meglio di te stesso per la scoperta della verità (che illuminerà la tua condotta morale). La libertà, la condizione d'essere libero, è solo la conseguenza di chi scopre la verità e si sforza di vivere in essa. È solo la verità — la verità, diciamo noi, di chi ha parole eterne — che rende liberi ed allora lo scopo della vita è orientarsi alla sua ricerca. Ed è una ricerca ed una scoperta, questa, che attraversa tutti i sensi della persona coinvolgendola pienamente e globalmente. Coinvolgimento pieno e globale della persona: è il terreno delle emozioni profonde e del sentimento; epica e lirica, pubblico e privato si incontrano. Sulla strada che conduce alla risposta da trovare si incammina tutta la persona al meglio di se stessa. La scoperta e la graduale, personale adesione alla Legge è la condizione che consentirà a Mowgli e al bambino di crescere. E di crescere intenzionalmente.

# 2. LA GIUNGLA È UN AMBIENTE: CHE COSA INTENDIAMO PER "AMBIENTE" NEL LUPETTISMO?

Ogni azione educativa si esplica nel contesto d'un ambiente e ad esso risulta legata.

Per azione educativa qui s'intende la relazione intenzionale che si stabilisce tra due o più soggetti, interagenti nel tempo e in uno spazio definito, in modo non sporadico e occasionale ma continuativo e finalizzato.

Lo scopo dell'azione educativa è quello di permettere all'educando di divenire gradualmente protagonista della sua maturazione e sempre più consapevole artefice della propria identità. Poiché non si cresce se non in relazione ad altri, l'educando è inserito in una dinamica di comunità/ambiente in cui le esperienze del singolo acquistano una varietà di significati.

Le caratteristiche originali, tipiche e distintive dell'ambiente contribuiscono a definire e completare l'azione educativa.

In tal senso l'ambiente si configura come «ambiente educativo», in grado cioè di corrispondere alle attese dell'educando e di agevolare e qualificare in modo funzionale (nell'assolvimento di una funzione specifica) il delicato compito dell'educatore.

Anche lo scautismo, come altre agenzie educative, è costitutivo di un ambiente.

Nel lupettismo, in particolare, l'azione educativa del vecchio lupo, in sintonia con l'occasione pedagogica rappresentata dal Branco-gruppo dei pari, è strettamente legata all'esistenza di un ambiente.

È proprio nell'ambiente e attraverso di esso che l'azione educativa è seminata, si sviluppa, si riproduce ed incontra le condizioni favorevoli per germinare.

L'ambiente è come il terreno ben arato dal contadino o la serra opportunamente riscaldata dal giardiniere, è, come si è detto, la circostanza propizia — già in sé educativa — per agevolare gli esiti dell'intervento educativo.

Qualunque seme, anche il più «robustoso et forte» [1] ha bisogno di un

[1] S. Francesco d'Assisi, Cantico delle Creature, riferimento a frate fuoco.

terreno adatto per riuscire a sopravvivere; la preparazione del terreno, la sua cura e tutte le attenzioni prestate per renderlo fertile e accogliente costituiscono, senza dubbio, l'impegno principale di un educatore.

Per un educatore cattolico tali opere, come la sollecitudine per il seme ed il bocciolo, consentono di individuare e riconoscere, sia pure metaforicamente, la virtù cristiana della carità che ordina il regno terreno alla gloria di Dio.

Dice un poeta:[2] «Voi siete gli archi da cui i figli, le vostre frecce vive, sono scoccati lontano. L'arciere vede il bersaglio sul sentiero infinito, e con la forza vi tende, affinché le sue frecce vadano rapide e lontane.

In gioia siate tesi nelle mani dell'Arciere; poiché, come ama il volo della freccia, così l'immobilità dell'arco».

Nel terreno e nella coltura di cui ci occupiamo il ruolo dell'arco (il capo) è certo distinto da quello della freccia (il lupetto e la lupetta), ma nel gioco scout evangelicamente orientato gli elementi statici e dinamici che interagiscono tra loro in un ambiente — adulti e ragazzi, valori e comportamenti, proposte ed esperienze — sono mescolati e precipitati insieme a tal punto che, sebbene siano sempre riconoscibili, tutto muta per entrambi e nulla resta più come prima.

Un ambiente, per essere definito «educativo» deve poter soddisfare le seguenti condizioni:

1) essere rappresentativo dell'ambiente esterno reale;
2) capace di riprodurlo su scala ridotta e a misura del bambino;
3) risultare un ambiente totale, protetto e dinamico[3]; cioè in grado di coinvolgere il bambino sul piano morale, affettivo, fisico, spirituale e manuale facendo leva sulle emozioni e i sentimenti personali nonché sulla voglia di giocare e di rapportarsi con i coetanei.

Nel lupettismo queste caratteristiche si ritrovano in quell'ambiente di straordinaria efficacia che è il Branco inteso come «famiglia felice».

Prima di procedere oltre è bene chiarire i significati diversi che nelle Branche Lupetti/Coccinelle (L/C) attribuiamo alla parola ambiente:

— ambiente è il luogo ove periodicamente il Branco si riunisce per svolgere le sue attività; ovvero è la tana dei lupetti e delle lupette caratterizzata dai riferimenti espliciti al racconto Giungla e funzionale alle esigenze d'un gruppo di bambini (la tana è accogliente, pulita, vivace, debitamente affrescata e illuminata, ordinata e attrezzata, pensata e realiz-

[2] Gibran Kahlil Gibran, Libano 1883-New York 1931, poeta, pittore e filosofo. I versi sono tratti da: «Il profeta» Ed. Guanda, Milano, 1980, pag. 39.

[3] Cf Enver Bardulla, Scout P.E. n. 48-50-52 del 1980.

zata a misura di bambino e da questi curata, utilizzata, vissuta, abbellita e personalizzata);
— ambiente educativo è la comunità del Branco intesa come "famiglia felice", nella quale vivono insieme adulti e bambini. Nel Branco, che costituisce per il bambino una prima indispensabile semplificazione dell'ambiente esterno fondata sulla sperimentazione d'una fitta rete di relazioni all'interno di una società modellata sulle sue esigenze, agiscono in comunicazione reciproca un gruppo di pari e un più ristretto numero di adulti; la scintilla educativa scaturisce sia dal rapporto personale tra l'educatore e l'educando che dal complesso di relazioni e di verifiche che quest'ultimo instaura con i pari all'interno del gruppo;
— e, infine, ambiente educativo è la Giungla, considerata l'età e le particolari esigenze dei bambini e delle bambine. Il Branco «famiglia felice» dovrà avvalersi di un'ulteriore semplificazione d'ambiente per raggiungere gli scopi che il lupettismo si prefigge.

Nasce così l'esigenza dell'ambiente fantastico che diventa esso stesso ambiente educativo nel tentativo di tradurre e portare a compimento le tre condizioni sopra elencate e nell'osservanza degli elementi definiti dall'art. 46 del Regolamento delle Branche [4].

La Giungla, quindi, risulta un ambiente educativo se viene utilizzata secondo lo spirito e l'interpretazione di B.-P. Parleremo, dunque, correttamente, della Giungla di Kipling nel lupettismo di B.-P.

La Giungla, inoltre, rappresenta uno strumento che concorre a completare e caratterizzare il lupettismo per tutta un'altra serie di motivi che, di seguito, brevemente richiameremo.

A ciò attenderemo con l'aiuto di due capi che, fin dal principio, ne avevano intravisto ed intuito la grande ricchezza educativa in sintonia e simbolica continuità spirituale con altri Akela del passato e del presente associativo che, al pari loro, hanno dedicato al lupettismo italiano passione, energie, intelligenza, contributi critici e arricchimenti — e tra questi si consenta di collocare, con tanta umiltà, anche gli scriventi —: ci riferiamo dunque a Fausto Catani e Adolfo Aristeguieta Gramko.

[4] Cf Regolamento delle Branche L/C, 1987:
*Art. 46* — Gli elementi che concorrono alla realizzazione di un ambiente fantastico che offra stabilità e continuità pedagogica e che risulti occasione educativa sia per il bambino sia per il Capo sono:
— il rispetto della psicologia del bambino;
— la presenza di una figura che permetta all'adulto di inserirsi nel gioco;
— la presenza di un contenuto morale fornito da vicende e personaggi di una vita ideale;
— la presenza di un cammino di crescita personale e comunitaria;
— il riferimento alla natura vista come occasione pedagogica per aiutare a cogliere e scegliere uno stile di vita;
— la possibilità di ambientare trame di gioco.

# 3. LA GIUNGLA È UN SIMBOLO: LA DIMENSIONE SIMBOLICA NEL LUPETTISMO E NELLA GIUNGLA

Le leggende ed i cicli epici hanno ad ogni loro fine un segno del ritorno all'origine dell'intera vicenda, così come nei miti dell'eterno ritorno.

L'uomo torna all'uomo: l'oggetto sconosciuto (segno) si è manifestato (mezzo), e lo abbiamo accettato (codice) anche se diverso da noi (argomento), dice il Popolo Libero. E così dicendo sottolinea la validità della dimensione simbolica della Giungla, validità che è garanzia di un linguaggio comunicativo e quindi educativo, perché i simboli creano il linguaggio quando non si fissano in uno spazio univoco ma percorrono il loro «eterno ritorno». Segno, mezzo, codice e argomento sono gli elementi componenti di ogni linguaggio: la Giungla in cui vive il popolo dei lupi si presenta come un insieme comunicativo in cui l'organizzazione delle parti e i diversi elementi concorrono ad un ben strutturato insieme simbolico garante di una reale comunicazione di valori.

Il simbolo è un qualcosa che significa qualcos'altro, è un elemento concreto, percepito dai cinque sensi, che rimanda ad uno o più elementi diversi da lui e per i quali annuncia un significato.

Il concetto di simbolo e di «simbolico» abbraccia molti tratti della cultura di un popolo. I simboli intervengono nell'esperienza di ogni individuo fin dalla nascita ed il rapporto di ogni uomo con essi acquista qualità diverse a seconda delle varie età e delle diverse condizioni esistenziali. Affermando che il simbolo è un «qualcosa» non si fa altro che associare ad esso il concetto di «cosa» ossia di fenomeno percepibile dai sensi, elemento concreto; aggiungendo che esso «significa» si vuol sottolineare che ogni simbolo per essere tale deve avere un contenuto, un messaggio da far «intendere»; dicendo, infine, che esso significa «qualcos'altro» si vuol richiamare all'attenzione una sua caratteristica fondamentale cioè che esso è simbolo solo se comunica non ciò che è della sua natura formale, ma ciò che sottintende: così il giglio scout non comunica la sua sostanza di fiore ma i valori dello scautismo, la Promessa, l'internazionalismo del movimento, l'orientamento da mantenere per la giusta rotta...

Un simbolo esprime sempre una similitudine «se parla del sole, identificandolo con il leone, con il re, con l'oro custodito dal dragone, o con

la vitalità o la salute degli uomini, esso non è né l'uno e né l'altro, bensì un terzo che può essere espresso più o meno adeguatamente per mezzo di tutte queste similitudini» (C.G. Jung), ed il terzo è il linguaggio.

Tutte le società e i gruppi umani sono dotati di una conoscenza complessiva del mondo e del loro ruolo in esso, ma nel momento che il mondo sfugge alla presa dell'uomo, quando si cela ad una interpretazione logica del suo manifestarsi esso viene interpretato a partire da un senso e il senso che l'uomo si dà è di natura simbolica.

L'uomo, quindi, ha bisogno di simboli come sente la necessità di nutrirsi, il simbolo è linguaggio e questi è la mediazione nel rapporto con gli altri e con il mondo. Il simbolo coinvolge, in modo più o meno intenso, sentimento, intuizione e sensazione, esso instaura una direzione diversa nell'adulto e nel bambino. Nell'adulto il simbolo compensa la sopravvalutazione della coscienza cioè il rapporto fra coscienza del mondo e risposta «logica» ad esso, mentre nel bambino esso non solo rafforza, ma concorre a formare la coscienza. Inoltre nel bambino il simbolo interviene in un immaginario utile da una parte a una classificazione e ordinamento del mondo (buoni e cattivi — amici e nemici — conosciuti e sconosciuti) e dall'altra ad una necessità di auto-affermazione nella costruzione di una «norma» (io sono la misura di paragone con il mondo).

Secondo Arnold Gehler[1] di tutte le tante varianti della locomozione che il bambino esperimenta nell'imparare a camminare, con una fantasia motoria che si sviluppa anch'essa in questi tentativi, di tutti i movimenti controllati e incontrollati, di tutti i successi e i fallimenti, che egli impiega mesi ed anni a realizzare, alcune vengono fissate ed altre lasciate cadere.

Queste prestazioni sono quindi il prodotto che viene realizzato in presenza di un grosso spreco. Così come nell'esperienza motoria, l'esperienza simbolica si realizza in significati fissati e in altri lasciati cadere, ma quelli fissati concorreranno alla coscienza. Il simbolo concorre nel bambino, in modi diversi e per varie vie, alla formazione della coscienza attraverso la comunicazione; nel Branco ciò avviene tramite il sistema simbolico della Giungla (anche se non esclusivamente con esso).

Un simbolo è comunicativo solo se si dimostra coerente, e tale coerenza è rintracciabile nella sua intenzionalità. Giungla e Bosco hanno subito nella storia dello scautismo e della nostra Associazione un lungo processo di analisi della qualità dei loro valori di intenzionalità, della loro coerenza pedagogica. Il continuo lavoro di analisi, studio, lettura, e di «pratica» dei racconti e dei simboli che li compongono è oggi da inter-

[1] A. Gehler, *Prospettive antropologiche*, Il Mulino, Bologna, 1987.

pretare come la volontà di una continua ricerca di una garanzia della loro coerenza educativa. L'intenzionalità educativa di una Associazione come la nostra si gioca anche sul piano di tale continua ricerca di coerenza, ricerca che alla fin fine non è altro che una continua tensione ad una risposta efficace ad una realtà continuamente letta e fonte di continui quesiti.

Nella Giungla i simboli messi in campo si organizzano in elementi e in raggruppamenti che entrando in sintonia determinano un linguaggio ed una serie di legami che «come la liana cinge l'albero» costituiscono, dalle prime righe e per tutte le «Storie» fino alla conclusione, un unico «castello» simbolico la cui coerenza risiede in parte in ogni suo elemento e si manifesta nel tutto.

Nella Giungla l'«eterno ritorno» ribadisce, ad ogni avanzamento della intera vicenda, un «patrimonio» che proviene dal passato e si pone come «sfida» nel futuro; se analizziamo a fondo ognuno dei cinque capitoli fondamentali delle «Storie» possiamo leggere nelle vicende di ognuno di essi il passato e il futuro, ognuno di essi contiene simbolicamente la concretezza del «tutto futuro» e del «tutto passato».

La molteplicità di attività con cui il bambino si esercita nella scoperta del mondo si rivolge per una vasta parte al linguaggio simbolico. Tale linguaggio lo aiuta ad appropriarsi ed a elaborare il mondo in tutti i suoi particolari e a far crescere un sistema di consuetudini del comportamento vitale e dell'agire pratico.

Contemporaneamente alla formazione della coscienza si costituiscono nel bambino forme della percezione più elevate, simboliche, ossia semplicemente abbreviate e quindi esoneranti, che esonerano intere concatenazioni esperienziali ampie e conquistate con difficoltà. Così il bambino «vede» il peso, la durezza, la mollezza, l'umidità delle cose e la loro maneggiabilità, senza tendere la mano per constatare. Il bambino giunge a «vedere» simbolicamente. «Gli psicologi affermano che il bambino impara a coordinare impressioni visive e tattili. Ma innanzitutto egli impara quali espressioni più tardi gli basteranno, con quale minimo di prestazioni percettive può cavarsela: se ha saggiato abbastanza a lungo faticosamente e convincentemente la complessità delle cose, alla fine la sua percezione ottica diviene anche simbolica. Il bambino impara così a trasporre in conoscenze meramene simboliche gli stati di fatto scoperti» [2]. Lo stesso avviene nel campo dell'esperienza mentale ogni qualvolta il bambino si trova in contatto con universi simbolici elaborati dal mondo e dagli adulti. Su questi egli opera la stessa economia in presenza di una sovrabbondanza. Il suo economizzare e fissare e il suo lasciar per-

[2] Ibid., p. 52.

dere sono il fenomeno della crescita e quello che chiamiamo autoeducazione.

Tale sovrabbondanza, se concretamente incentivata, si presenta come garanzia di libertà. Se l'adulto non pratica una limitazione dei simboli disponibili, l'azione educativa si traduce in uno stimolo ad una crescita autonoma e ad un personalizzato «economizzare». Quando parliamo di autoeducazione e di simboli finalizzati all'essere i protagonisti-attori della propria crescita, parliamo, in definitiva, di un fenomeno che si attua tramite un continuo economizzare di esperienze in cui al simbolo è dato il compito di organizzarsi in linguaggio e quindi di fornire a tali esperienze una potenzialità comunicativa. Operare in considerazione di tale necessaria sovrabbondanza significa «educare con i simboli». Per esemplificare i concetti sino ad ora presentati è possibile ora riferirci all'ambito simbolico tipico della proposta educativa vissuta nel Branco, la Giungla, ma ricordando che essa non esaurisce la dimensione simbolica della proposta.

Nella Giungla i simboli sono composti in una organizzazione simbolica, il linguaggio è la base della organizzazione dei simboli in sistema, qui i simboli sono la sostanza strutturale del tutto come le parole per il discorso. Nella Giungla la «sovrabbondanza simbolica» è attuata tramite una interrelazione fra una base strutturale *La natura,* una base motivazionale *La comunità,* ed un argomento imperniante *Mowgli* (l'uomo torna all'uomo). Quindi nel caso della Giungla:

— l'intervento esterno sull'organizzazione data non è possibile se non a rischio di uno svilimento del messaggio (della comunicazione);
— l'organizzazione si basa su di una storia a «globalità simbolica» (ogni simbolo trae valore e giustificazione dall'intera parabola), al punto che limitando il collegamento fra le parti e l'insieme si limitano considerevolmente le capacità comunicative;
— la giustificazione simbolica a «contrario» (il «sì» giustifica il «no») avviene direttamente, gli opposti compaiono direttamente all'interno della storia;
— ogni simbolo o raggruppamento di simboli entra in rapporto necessario con l'insieme simbolico;
— ogni simbolo è in sintonia con il tutto educativo e con il tutto simbolico;
— la somma delle parti del racconto è minore delle dimensioni del tutto in quanto le parti non sono una mera sezione dell'insieme narrativo ma un estratto simbolico dell'intera vicenda.

Il racconto di Kipling è il risultato di stratificazioni letterarie e poetiche di una cultura europea che l'autore interpretava in una formulazio-

ne di simboli strettamente legati al passato collettivo di una storia indoeuropea. «Le Storie di Mowgli» fanno parte del nostro patrimonio letterario figlio di una storia, oscillante fra ombre e luci, originaria della nostra realtà e del nostro modo di interpretare il rapporto fra individuo e mondo. La Giungla di Kipling si presenta come un meccanismo affascinante, complesso, raffinato e aderente allo spirito nel quale, in quanto figli del pensiero europeo, è immersa la nostra realtà quotidiana e politica.

Da queste varie considerazioni consegue che la potenza del simbolo in campo educativo si pone come mediazione fra adulto (la proposta) e bambino (esperimento della proposta), in tal senso la sua utilizzazione si concretizza in mediazioni: quella fra bambino e gruppo, quella fra bambino e mondo (ambiente) e quella fra esperienza individuale (esistenziale) e realtà degli altri. Nel primo caso è il linguaggio che si presenta come base significativa: il gruppo gestisce un linguaggio simbolico e il bambino entra e si identifica con il gruppo in quanto aderisce al linguaggio e ai codici che presuppone. Nel secondo caso la mediazione simbolica opera da filtro fra il mondo, contenitore di simboli e di significati, e le capacità personali di lettura e conoscenza della realtà. Nel terzo caso i simboli si pongono come intermediari comunicativi per una verifica della esperienza individuale in relazione alla diversità degli altri.

Educare con i simboli significa entrare nella dimensione umana caratteristica dello sviluppo della coscienza quale rapporto fra esperienza, memoria e immaginazione. «Negli uomini, l'esperienza deriva dalla memoria: infatti, molti ricordi dello stesso oggetto giungono a costituire un'esperienza unica» (Aristotele)[3]. A tal fine e per la scelta educativa adottata dallo scautismo è indispensabile una attenzione particolare ai «mezzi» simbolici ed una sensibilità e coscienza del potere del simbolo. Aristotele parla di globalità dell'esperienza ed è su tale globalità che si gioca l'effettiva efficacia della proposta educativa; tale efficacia risiede in buona parte nelle possibilità comunicative dell'intervento pedagogico (comunicazione-educazione) e sulle proprietà del linguaggio utilizzato.

L'utilizzazione del simbolo, sia che tale simbolo faccia parte del patrimonio culturale acquisito o che sia tradizione o nuova elaborazione di un gruppo più o meno piccolo, richiede una attenzione particolare ad ogni sua componente: concretezza-percettibilità, capacità di comunicazione, contenuto. Se ci fosse posto il compito di «inventare» un simbolo, ad esempio una forma di saluto, ci dovremmo preoccupare che tale saluto si potesse esprimere in una forma palese e diretta (come è la stretta di mano o il saluto scout); la sua capacità di comunicazione la dovrem-

[3] Aristotele, *Met.*, A1, 981a.

mo valutare secondo la sua possibilità di essere accettato come modo di salutarsi da parte del gruppo per il quale stiamo elaborando il nuovo simbolo, e che sia da questo utilizzato sovente, in modo sempre corretto, e ogni qualvolta ne sia richiesto l'utilizzo, ed infine dovremmo preoccuparci di giustificare un «perché salutare in quel modo» ossia di tracciare una ragione, un argomento che possa rientrare nella storia, nell'atmosfera e nella «cultura» di quel gruppo. Riassumendo: attenzione al fatto che la sua forma sia palese, che il suo uso sia accettato, che possano esistere delle buone possibilità di un suo «ingresso» nella atmosfera del gruppo.

I simboli e le simbologie presenti nel movimento scout fin dalle sue origini sono numerosissimi e la loro articolazione si esprime in una grande vastità di occasioni che vanno dalla vita all'aperto alla organizzazione della sede, dalla progressione di crescita alla uniforme. Tale ampiezza è, inoltre, percorsa obliquamente dai metodi educativi per le diverse fasce di età. Scautismo e simbolismo sono termini conciliati in un rapporto indissolubile che segue tutte le vicende della formazione della intuizione pedagogica di B.-P, dello sviluppo di una idea di scautismo come movimento educativo internazionale, e del dibattito sulle metodologie e la loro applicazione.

Il cammino simbolico dello scautismo è sempre stato sorretto dalla considerazione dell'esistenza di un rapporto interno al simbolo; rapporto fra *segno* (il «qualcosa» già citato — la concretezza) e *significato* (il «qualcos'altro» — il contenuto/argomento) che presentandosi ai diversi momenti del cammino di crescita individuale subisce una ogni volta diversa percezione del bilanciamento dei due elementi. Nel bambino il segno sostiene interamente l'argomento che sottende, egli ha necessità di «toccare» il significato, di avere qualcosa di concreto che lo rimandi a concetti di percezione astratta quali la lealtà, lo spirito di corpo, la sincerità, la fedeltà, ecc. Nella crescita le capacità di percezione e discernimento tendono a dare sempre più campo a ciò che il simbolo sottende sino a giungere a nuove ed equilibrate capacità di lettura del ruolo di segno e di significato nella realtà e nel mondo.

Una rapida analisi dei campi simbolici propri della proposta scout e più precisamente delle Branche L/C, porta a constatare la presenza di campi simbolici quali: un campo in cui i simboli trovano la loro giustificazione nella tradizione e nel linguaggio propri del movimento scout; un campo simbolico legato ai racconti di ambiente fantastico e alle vicende che «tessono» le avventure e le gesta dei personaggi principali; un campo legato all'ambiente fantastico nella sua traduzione pedagogica.

L'enumerazione dei rituali e dei simboli di ogni campo richiederebbe un lungo elenco. Ciò che ora preme non è tanto una elencazione dei

simboli presenti (elenco di dubbia utilità) ma la creazione di uno schema composto da alcuni simboli scelti dai tre campi citati e dalla presentazione sommaria dei relativi significati.

| **Simbolo** | |
|---|---|
| (campo scout) | |
| — saluto | — appartenenza al gruppo/cortesia |
| — Promessa | — scelta/fedeltà/appartenenza al gruppo |
| — distintivi | — identità personale e di gruppo |
| — cerchio | — fratellanza/parità/gioia |
| (campo racconto) | |
| — Fiore rosso | — soluzione/idea risolutrice/coraggio |
| — Bagheera | — forza della saggezza/fedeltà |
| — Bandar-log | — non-comunità |
| — Popolo Libero | — comunità |
| (campo ambiente fantastico) | |
| — caccia | — tensione alla crescita/esperienza |
| — preda | — autoeducazione/successo/sfida |
| — rupe | — partecipazione/ascolto/fedeltà |
| — totem | — unità e identità di gruppo |
| — pista | — cammino di crescita/avventura |
| — tana | — rispetto del luogo/identità |

## I riti

I riti scout, come ogni altro rito, sono un insieme organizzato di gesti simbolici che risulta effettivamente comunicativo (utile) solo nella misura in cui riesce ad esprimere un rapporto equilibrato fra la massa dei «sogni» che contiene, l'argomento o gli argomenti per cui è messo in atto e le «disponibilità» dei partecipanti.

Ora le occasioni rituali scout sono numerose ed hanno sempre, almeno nella tradizione, rispettato alcune caratteristiche fondamentali: la giusta formalizzazione (essenzialità delle forme), la predisposizione di simboli coerenti e sempre sorretti da significati condivisi (non riti «imposti»), la presenza di spazi di libero intervento (riti non dati una volta per tutte — non rigidamente formalizzati), la non eccessiva presenza all'interno della vita del gruppo, l'essere strettamente aderenti alle qualità esistenziali dei partecipanti e quindi non attuati quali «isole simboliche»; l'evitare una formalizzazione eccessiva, o troppo rigida o troppo

debole, è sempre stato garanzia di una reale qualità educativa dei riti scout.

Le ritualità dello scautismo, ed in questo caso delle Branche L/C, sono divisibili, per praticità di lettura, in:

— riti codificati: quelli in cui gli atti e le scansioni sono totalmente simbolici. Sono questi i riti che richiedono una applicazione codificata e la formazione di una «tradizione» — ad esempio: grande urlo, Promessa e momenti di progressione personale, accettazione dei cuccioli, passaggio alle unità superiori;

— gesti rituali: eventi solo in parte simbolici ma che mantengono la caratteristica di «atti» simbolici — ad esempio: Consiglio della Rupe, consegna del totem, termine delle vacanze di Branco;

— gesti simbolici: sono gesti isolati che rientrano nella «atmosfera» di gruppo tramite il loro uso assiduo e riconosciuto — ad esempio: il saluto, la chiamata.

Il simbolo è un elemento del linguaggio, della comunicazione e per questa sua natura non può trovare giustificazione (comunicabilità) se non in un sistema simbolico in cui ogni singolo simbolo giustifichi il tutto e il tutto giustifichi l'esistenza del messaggio.

Il simbolismo e il linguaggio simbolico nelle Branche L/C non sono esclusiva prerogativa degli ambienti fantastici e a questi, quindi, non va delegato tutto l'ambito del simbolico.

Come conclusione si può affermare che il simbolo ha complessivamente valore in campo educativo se:

— è integrato in un contesto. Gli educatori sono attenti a mantenere una «atmosfera» simbolica continuativa. L'utilizzazione dei simboli e dei riti è equilibrata e discreta, evita eccessive formalizzazioni (saturazione), imprecisioni e precarietà. L'adozione di ogni singolo simbolo è inserita nel progetto educativo personale e di unità. È evitata la casualità;

— ha in sé una parte del tutto. L'educatore cerca costantemente un rapporto fra simbolo e sistema;

— la sua lingua è «gergale» e con la «parlata» corrente mantiene un rapporto «conoscitivo». La potenza del simbolo è maggiore quanto lo è l'associazione dell'oggetto simbolico con la parola simbolica (ha più potenza comunicativa uno scoiattolo chiamato Scotty che uno scoiattolo chiamato Scoiattolo).

Molta parte dell'uso positivo dei simboli sta nella consapevolezza della loro potenzialità. L'equilibrio interno (la presenza giustificata) e quello esterno (rapporto con gli altri simboli) è la garanzia della già citata comunicabilità, e un simbolo che non comunica si presenta come un guscio vuoto, soggetto a errori di nominalismo e complessivamente non partecipe alla azione educativa.

# 4. LA GIUNGLA: UN RAPIDO APPROCCIO PEDAGOGICO, PSICOANALITICO, ECOSISTEMICO

A) Secondo F. Catani esiste, innanzi tutto, una validità pedagogica di contenuto che ha fatto della Giungla di Kipling (secondo la particolare utilizzazione di B.-P.) un ambiente «inimitabile» per il lupettismo.

Catani ne ha individuato i quattro aspetti fondamentali:

— rappresenta il tema del gioco nel Branco;
— presenta l'ideale morale attraverso tipi;
— usa un linguaggio nuovo;
— giustifica la presenza dell'adulto nella comunità di Branco.

Queste condizioni permettono al vecchio lupo di entrare nel mondo del bambino, di coinvolgerlo nel gioco, di parlare con lui un linguaggio ben accetto e alla portata della sua comprensione, di presentargli dei valori morali in modo concreto senza ricorrere a commenti diretti.

È l'ambiente ideale di gioco (e «il gioco è il primo grande educatore»), ma soprattutto di un gioco di personificazione, un gioco di portata simbolica.

Il bambino ritrova nell'ambiente creato da Kipling un mondo attraente, meraviglioso, misterioso, naturale, «in cui c'è tutta la forza primordiale della natura», guidato da una Legge ordinatrice il cui rispetto è garanzia della vita della Giungla.

Gli animali, umanizzati nella loro tipologia ma anche fedeli alle loro caratteristiche naturali, suscitano simpatia istintiva. Hanno valore di simbolo, ognuno rappresenta una qualità, un aspetto, una disposizione dell'animo umano: tale modello morale risulta concreto e quindi vicino al bambino. Essi costituiscono la risposta concreta all'animismo e all'antropomorfismo infantile.

Nella Giungla, infine, emergono dei contenuti educativi che diventano propri di quella proposta di *carattere forte* che lo scautismo possiede:

— *il concetto di ciclicità della storia:* alcuni modi di essere dell'uomo (la bontà e la cattiveria), secondo B.-P., si ripetono negli anni e quel che cambia sono gli aspetti accessori. Mowgli cresce, modifica la sua personalità e forma il suo carattere venendo a contatto con diversi modi di essere dell'uomo;

— *una forte tensione alla formazione di un'etica personale* ed un forte spirito di emulazione e di superamento di se stessi per crescere secondo la Legge e per esservi fedele, per imparare a dominare gli istinti e le inclinazioni naturali negative, per sconfiggere l'egoismo personale, per diventare capaci di altruismo;
— *la presenza di una Legge superiore* da rispettare e a cui ordinarsi.

B) A Gramko [1] è dovuta un'interpretazione psicoanalitica dell'ambiente Giungla molto originale, insolita e ricca di considerazioni [2].

L'Autore, venezuelano, scrisse l'articolo nel 1970, quando per un biennio guidò in qualità di Direttore il settore «Ricerca e formazione» del Bureau mondiale dello scautismo di Ginevra.

Particolare interessante, nella sua carriera professionale e nel suo servizio scout non si era mai occupato direttamente di lupettismo, né per esperienza diretta né come formatore di capi.

Lasciato l'incarico presso il Bureau nel 1971, Gramko è stato ambasciatore del Venezuela presso il governo di Bonn.

Attualmente è tornato ad occuparsi professionalmente di organizzazioni scout. Dirige infatti in Costarica l'ufficio della regione America del Bureau mondiale e segue così, da un punto di osservazione molto qualificato, il dibattito educativo e lo sviluppo del movimento in tutte e tre le Americhe.

Per questo autore la Giungla è un simbolo universale dell'inconscio personale dell'uomo e di tutti gli uomini: è, fondamentalmente, una parte della natura dell'uomo stesso, in quanto rimette in contatto con un'origine dalla quale l'umanità si è distaccata ad un certo momento della storia.

Essa, con il suo richiamo di emozioni e di immaginazioni, riallaccia a quel luogo comune di tutti gli uomini che è il mondo dell'inconscio.

Una seconda interpretazione vede la Giungla come mondo a cui si riferiscono bisogni che occorre soddisfare e che devono integrarsi perché la personalità consegua un giusto equilibrio.

In questo senso la Giungla ha funzione di simbolo: permette di con-

[1] Adolfo Aristeguieta Gramko deve la sua popolarità fra i lupettisti italiani alla traduzione e pubblicazione di un suo scritto «Tema Giungla e lupettismo» apparso nel 1971 su «Giungla di Kipling e lupettismo di B.-P.» a cura di Fulvio Janovitz. Quaderni di Toscana Scout n. 2. Gramko è infatti un medico con specializzazione in psichiatria e il saggio risente e si sostanzia di questa sua particolare competenza.

[2] La lettura dell'ambiente Giungla qui riportata può suscitare, soprattutto nelle conclusioni, delle riserve. Resta comunque interessante lo spunto offerto dall'autore che, pure in una visione forse non più attuale, approfondisce un aspetto chiave del rapporto fantasia-inconscio.

frontarsi con una parte intima di se stessi, che sarebbe difficile raggiungere perché si trova nella zona profonda dell'animo umano.

La Giungla di Kipling diventa quindi non solo espressione del mondo esterno e dei suoi rapporti, ma specchio del mondo interno di ciascuno.

Per Gramko, questo è estremamente importante perché «la capacità di evoluzione ulteriore del bambino verso le basi dell'equilibrio, dello sviluppo e della maturità è in stretta relazione col modo di integrare progressivamente questi due aspetti della personalità: il subconscio rappresentato dalla Giungla è la parte di lui stesso che è in contatto con il mondo esterno, attraverso tutto ciò che deriva dalla parola e dal pensiero logico, dalla tecnica o dalla scienza».

Anche gli animali assolvono a questa funzione simbolica, non solo perché rappresentano qualità ed aspetti dell'animo umano che il bambino ritrova fuori di sé, nel mondo intorno, ma anche perché esprimono realtà proprie dell'animo umano con cui il bambino può entrare in relazione.

Il metterlo in contatto con questo mondo inconscio, che affonda le sue radici agli albori della storia, è favorito infine da quelle attività dell'espressione del bambino che traggono spunto dall'imitazione di certi comportamenti animali: in modo particolare la caccia ed i rapporti tra le specie che, in termini di rappresentazioni simboliche, sono diffusi in molte culture. Se il bambino (come taluni non senza contrasti affermano) ripete nel crescere il cammino che l'umanità ha compiuto (l'ontogenesi ripete la filogenesi)[3] e quindi vive di una dimensione interiore per certi aspetti ancora «primitiva e selvaggia», sarà facile per i vecchi lupi, ed educativamente importante, lanciarlo nel gioco della Giungla fatto di cacce, di prede, di inseguimenti, di mistero e di avventura.

C) Una nuova interpretazione della Giungla ci viene offerta da una lettura in chiave ecologico-naturalistica. Abbiamo visto che l'ambiente fantastico Giungla, nell'utilizzazione pedagogica fattane dallo scautismo, è solo un secondo livello di rappresentazione e di semplificazione del rea-

[3] L'espressione, coniata da Ernst H. Haeckel (1834-1919, zoologo tedesco), si riferisce alla legge biogenetica fondamentale, secondo la quale lo sviluppo dell'individuo (ontogenesi) rappresenta una ricapitolazione dello sviluppo della specie (filogenesi). La legge, sviluppata in ambito scientifico, non può considerarsi valida nella formulazione assoluta e dogmatica di Haeckel, tuttavia permette di interpretare molti fenomeni biologici. In campo pedagogico tale principio venne ripreso per spiegare come interessi e comportamenti particolari nel bambino fossero caratteristici di momenti specifici della sua crescita, in un progressivo cambiamento dello stadio degli interessi di caccia, lotta, confronto, combattività fino allo stadio degli interessi tecnologici e razionali. Utilizzata con equilibrio, cioè purgata di ogni determinismo, questa legge può aiutare a comprendere alcuni aspetti del bambino altrimenti sconosciuti.

le e che, per essere una rappresentazione fantastica del mondo umano, assolve ad un efficace valore simbolico. È molto sentita oggi, ad ogni livello, la necessità di esprimere una maggiore attenzione, non solo formale e di circostanza, all'ambiente naturale.

L'uomo, si afferma, ha il diritto di usare e di godere la natura e nello stesso tempo ha il dovere di rispettarla, proteggerla e utilizzarla correttamente.

Da questo punto di vista è fondamentale riconoscere e conoscere l'ambiente naturale come un sistema di rapporti.

In questo senso, la Giungla consente una rappresentazione significativa dell'ambiente naturale? Noi riteniamo che l'ambiente Giungla descritto da Kipling, possa recare un considerevole apporto ad un'efficace educazione ambientale nei Branchi.

I racconti della Giungla sono un'interpretazione narrativa della vita degli animali e della foresta: ma questa vita, anche se interpretata umanamente e presentata in modo fantastico nelle sue espressioni, conserva nelle proprie immagini descrittive un realismo veritiero.

Tutto l'ambiente è raffigurato in modo minuzioso: gli animali pur avendo caratteristiche umane tipizzate, sono caratterizzati da una certa veridicità zoologica ed etologica; l'ambiente naturale mantiene la sua identità di sistema in cui i rapporti si creano, cambiano, si evolvono: l'ambiente umano è descritto nelle sue problematiche di rapporto con la natura.

Emergono in modo specifico questi elementi:

– la Giungla è un ambiente ricco di complessità: la sua struttura conta varietà e ricchezza di specie diverse e di presenze umane. Più semplificato risulta invece l'ambiente umano (i villaggi, i campi, gli allevamenti);
– i rapporti sono dominati da una Legge che regola ogni comportamento, anche quello dell'uomo. È una Legge che bisogna rispettare per sopravvivere, che sottomette tutti, uomini ed animali insieme, ma che può essere integrata, nel bene e nel male, dall'uomo (Mowgli per un verso, il villaggio per l'altro).

La Legge della Giungla, che nel testo delle «Storie di Mowgli» è collocata al termine del racconto «Come venne la paura», è sicuramente una Legge atipica di portata simbolica. In natura, infatti, non esiste una Legge come questa che, per taluni versi, è in antitesi ad alcune leggi naturali (all'istinto di sopravvivenza, per esempio).

Però ad una lettura più attenta e profonda del testo indicato emerge con tutta evidenza che la Legge «vecchia e vera come il cielo» è una legge ordinatrice con caratteristiche reali (la legge del mangiare, della dipendenza biologica, del territorio, ecc.);

— l'ambiente naturale non è unico e stabile bensì vario e mutevole: l'alternarsi delle stagioni già evidenzia un elemento dinamico che risulta vieppiù sottolineato dalle vicende e dai rapporti che popoli e personaggi instaurano tra loro. Basti riflettere, ad esempio, alla rottura dell'equilibrio che regola la vita degli animali nella Giungla in seguito all'improvvisa presenza di Mowgli; alla presenza-assenza degli uomini del villaggio; alla mancanza dell'acqua; alla presenza del fuoco; al sopravvenire della carestia; allo spuntare dell'occhio di primavera; ai numerosi scenari naturali ove si svolge e si trasferisce l'azione... Da questo punto di vista è veramente improprio asserire che la Giungla è sempre uguale a se stessa e che non muta mai.

La Giungla di Kipling pur essendo una semplificazione dell'ambiente naturale, ne conserva alcuni aspetti e problemi tipici: soprattutto non stravolge la struttura, il funzionamento e l'evoluzione di un ambiente naturale.

Sono aspetti, questi, che andrebbero meglio individuati e valorizzati: ma sin d'ora possiamo affermare che la Giungla appare in grado di offrire una visione sistemica e semplificata dell'ambiente naturale; visione necessaria per imparare a intrecciare rapporti migliori e soprattutto corretti con l'ambiente (umano e naturale) che ci circonda.

# CAPITOLO II

# L'AMBIENTE DELLA GIUNGLA

**1 - A che cosa serve la Giungla**
**approfondimento del tema pedagogico**

– La Giungla stabilisce un rapporto, innesca un lavoro creativo, trasmette un messaggio
– perché utilizzare un racconto e non parlare in modo più diretto al bambino?
– in che cosa consiste l'originalità della Giungla?
– che cos'è la parlata nuova?
– perché è importante giocare con continuità un tema?
– quale il ruolo dell'adulto nel giocare questo tema.

**2 - Struttura, funzionamento, evoluzione dell'ambiente Giungla**
**approfondimento del tema ecosistemico**

La struttura:
a) il territorio della Giungla
b) il territorio dell'uomo.

I rapporti dei personaggi tra loro (tab. 1)

Il funzionamento:

a) la Legge della Giungla
b) la Legge dei lupi

L'evoluzione:

a) la presenza di Mowgli nella Giungla
b) il rapporto uomini-giungla
c) il rapporto animali-giungla.

Fasi cronologiche della vita di Mowgli nella Giungla (tab. 2).
Disegno pieghevole della Giungla.

*«Nella giungla indiana le stagioni trascorrono una dopo l'altra, quasi senza distacco...».*

# 1. A CHE COSA SERVE LA GIUNGLA? APPROFONDIMENTO DEL TEMA PEDAGOGICO

**La Giungla stabilisce un rapporto, innesca un lavoro creativo, trasmette un messaggio**

Come il Reparto vive l'avventura, così il Branco vive, giocandolo con continuità, un tema. Il tema diviene così il filo conduttore per la realizzazione di un'attività continua, ma sempre diversa, proprio come nell'avventura sono poi diverse le singole imprese.

La Giungla, come è noto, si racconta, si gioca, si canta, si danza, ecc., ma il Branco non «gioca», *vive* una situazione e quindi oggetti e persone assumono il nome che loro spetta in quella situazione (tana, totem, caccia, prede, vecchi lupi, ecc.) e si adottano riti e cerimonie proporzionati alla situazione (ad es. l'accettazione dei cuccioli nel Branco, il grande urlo, la Rupe del Consiglio). Tutta la nomenclatura del Branco, dal modo di chiamare il cerchio ai nomi che indicano il Branco e le sestiglie, deriva direttamente dall'ambiente Giungla.

La Giungla soddisfa pienamente tre condizioni: quella di consentire all'adulto di stabilire un rapporto diretto con i bambini e le bambine adottando un linguaggio che, per essere accetto a questi ultimi, è più del bambino che non dell'adulto; di innescare un lavoro creativo di elaborazione fantastica e di ricerca che è più importante del racconto stesso; di trasmettere un messaggio.

**Perché utilizzare un racconto e non parlare in modo più diretto al bambino?**

Ci si può domandare: perché utilizzare un racconto e non parlare in modo più diretto al bambino senza ricorrere a simboli che debbono essere decodificati?

Perché intenzionalmente abbiamo scelto di utilizzare un linguaggio aperto e non chiuso e conclusivo in sé. Ciò significa che nel racconto non è tanto importante il messaggio esplicito e diretto, quanto invece la possibilità di indurre il lupetto e la lupetta a fare due operazioni essenziali: interpretare il racconto e giungere ad un'applicazione creativa. La Giungla, pertanto, si racconta e si vive, ma assolutamente non si com-

menta; altrimenti l'intervento dell'adulto si sostituisce al lavoro interpretativo del bambino.

L'uso degli altri strumenti del metodo, finalizzati alla scoperta e alla graduale acquisizione, attraverso esperienze concrete, dei valori fondamentali dello scautismo (i quattro punti di B.-P. che nelle Branche L/C abbiamo tradotto concretamente con i sette filoni di attività e che si vivono secondo lo spirito espresso dalla Legge, dalla Promessa e dal Motto), consentirà ai vecchi lupi di collocare opportunamente, attorno alla Giungla, strumento caratterizzante del lupettismo, spunti e attività mediati da altre ambientazioni ed eventuali simbologie diversamente ispirate rispetto al tema fantastico di base.

Dunque nella vita di Branco esistono tanti altri racconti, attingibili dallo stesso B.-P. o da fonti alternative, che servono da contorno all'atmosfera principale, anche se non bisogna confondere l'importanza che essi certamente hanno con lo spessore della Giungla.

Nel vivere con continuità il tema fantastico è interessante cogliere, come argutamente notò Fausto Catani, primo Akela d'Italia, un aspetto dinamico della vita di Branco che sovrapponendosi al racconto ne scandisce ogni anno ritmo e tempi: nel Branco si entra come cuccioli indifesi, dal Branco si esce quando «Mowgli scaccia Mowgli», cioè quando i bambini diventano più grandi del loro gioco, proprio come lo scout esce dal Reparto quando sarà più grande del tipo di avventura che il Reparto è in grado di fargli vivere. Questa continua, incessante dinamica interna del Branco si incontra felicemente con quella espressa dalla Giungla nel ciclo chiuso (ingresso-partenza) delle «Storie di Mowgli»; ciò contribuisce ad alimentare e sostenere il gioco vivo e vero del racconto con la realtà effettiva del bambino e della bambina nel Branco, colti nello sforzo di superare il gioco di oggi per vivere l'avventura di domani. La dinamica richiamata è la salsa piccante del processo di autoeducazione.

### In che cosa consiste l'originalità della Giungla? Che cosa è la parlata nuova?

L'originalità della Giungla, e dunque dell'ambiente fantastico, è costituita proprio dal vivere con continuità una storia; questo fatto costituisce la proposta più «diversa» tra quelle che vengono rivolte in genere al bambino di questa età. Esattamente come l'avventura è il punto saliente dell'età successiva. La scelta di vivere un ambiente è importante perché: il bambino oggi è sommerso da una grande quantità d'informazioni parzialmente digerite; la sua autonoma elaborazione fantastica è rallentata o addirittura sostituita dal moltiplicarsi delle immagini e infine il rilevante numero di eventi cui prende parte e di luoghi che frequenta pos-

sono indurlo alla superficialità. Per queste ragioni, radicare il bambino in un tema che richiede elaborazione e riflessione, anche sul piano dei contenuti, costituisce una scelta importante sul piano educativo. Per fronteggiare i facili e numerosi messaggi che gli sono indirizzati, il Branco deve costituire per lui un ambiente impegnativo ed emotivamente coinvolgente. Coinvolgere sul piano dell'emotività significa operare sulla persona in profondità; cogliendola nella sua interezza e dunque sul piano dei sentimenti, sfuggendo alla trappola e all'inganno di un coinvolgimento superficiale fondato su messaggi semplificati, edulcorati e banalmente risolti. Un'esperienza vitale deve riguardare tutta la persona, altrimenti risulta soltanto qualcosa di marginale, esterno ed epidermico.

L'originalità consiste nell'occasione di vivere la parlata nuova, di sperimentare cioè un rapporto nuovo, intenso e duraturo con coetanei ed adulti insieme. È utile al riguardo che il gruppo disponga degli elementi necessari per vivere in modo originale i suoi rapporti: a ciò concorrono il linguaggio, i nomi, i riti, i racconti. La parlata nuova, però, non è tanto un nuovo vocabolario, quanto il giocare con continuità un tema al punto da rendere normale e abituale che le cose, gli oggetti, le persone e i comportamenti individuali giungano ad assumere per il bambino un nome o un rimando noto e specifico rispetto al tema e al clima vissuto.

Un vero gruppo, per essere tale, ha i suoi riti, il suo linguaggio, la sua parlata e anche quella del Branco comprende parole e modi di dire. E la Giungla fornisce in proposito un gergo ricco ed appropriato. Però attenzione, la parlata nuova è la novità che si annuncia, è il rapporto diverso che lega gli uni e gli altri alla vita che si manifesta: pertanto la Giungla vi entra certamente in modo funzionale, ma al centro della parlata nuova non c'è la Giungla, bensì il differente rapporto fra un adulto e un bambino che si spera sia differente rispetto a quello di sempre. Questo rapporto passa anche attraverso un uso diverso delle parole usuali ed un uso diverso di parole nuove, ma non solo attraverso esse.

### Perché è importante giocare con continuità un tema? Quale il ruolo dell'adulto nel giocare questo tema

Una delle preoccupazioni di B.-P. è stata quella di ancorare il bambino ad un tema che, nel proporgli un linguaggio bene accetto, potesse soddisfare il suo bisogno di fantasia e risultare trasposizione ideale ed esemplare di situazioni concrete attraverso le quali riuscire a confrontarsi. B.-P. rifiuta l'idea di proporre un'etica moralistica astratta ed è convinto che tra i compiti ineludibili dell'educazione vi sia la formazione di una motivata coscienza morale personale. Il lavoro di riflessione del bambino sul racconto, la sua trasposizione nella storia non avvengo-

no nei confronti di un ambiente qualsiasi, bensì a fronte di un ambiente in cui egli possa apprendere progressivamente a formulare dei giudizi morali. Quindi il racconto deve favorire — anche emotivamente — un lavoro di appropriazione graduale dei valori proposti. Ma il seme gettato con l'ambiente fantastico deve trovare — per crescere e germinare — il terreno fertile dell'ambiente-Branco: cioè quell'intreccio di situazioni reali di vita vissuta con coetanei ed adulti che può e deve far scattare nel bambino, mercè il processo di identificazione, la domanda «cosa avrebbe fatto, come si sarebbe comportato Akela o Bagheera in questa occasione?». Questa domanda, che è la soglia del confronto personale con un personaggio fantastico e l'inizio di una concreta valutazione morale, è certamente più importante o, diciamo meglio, è una diretta conseguenza del fascino esercitato sul bambino dal racconto; fascino, appunto, che lo spinge, coinvolgendolo, in una fase iniziale ad esclamare attratto e stupito: «anche io voglio essere così».

È il Branco che gioca con continuità il tema fantastico. Pertanto «l'ambiente fantastico» trova nel Branco di lupetti e lupette «l'ambiente» indispensabile per essere dispensato come strumento e produrre i suoi effetti. La Giungla non è dunque un ambiente astratto — e come tale inutile e superfluo — ma concreto e reale perché vivo: perché vissuto dai bambini in modo continuativo nel contesto reale del Branco. Al bambino che ascolta e galoppa libero e assolutamente indisturbato nella creazione personale di immagini — e questo è momento di partecipazione totale emotiva e sentimentale — i vecchi lupi, nell'organizzare la vita del Branco, predispongono occasioni ed esperienze per vivere, ed esercitarsi a vivere, i valori proposti col racconto (giochi, cacce, Rupe del Consiglio...). In questo senso parliamo di occasioni ed esperienze educative. Proprio come nel Branco delle colline di Seeonee, dove Mowgli vive un'esperienza vitale assistito e accompagnato dai suoi saggi amici, così, nel Branco dei lupetti, il bambino è guidato dall'adulto a fare insieme agli altri esperienze di vita con stile e competenza. Gli adulti, inoltre, sono al centro del processo di identificazione dei bambini: è evidente che il loro compito non si esaurisce affatto nel raccontare la Giungla.

Le situazioni presentate dalle «Storie di Mowgli» sono ovviamente esemplari cioè tipiche, fisse e semplificate, non sono immediatamente quelle quotidiane ma sono reali e concrete e pertanto riconducibili ad esse. Il giovane lupo che segue Shere Khan contro la Legge del Branco è il bambino che, a casa o a scuola, si vanta con i più piccoli delle grandi cose che ha fatto in Branco e così via. Il lavoro importante, secondo B.-P., è costituito da questa personale riflessione del bambino sul proprio comportamento che può avvenire sullo stimolo del Branco che gioca la sua realtà vivendo con continuità un tema fantastico.

# 2. STRUTTURA, FUNZIONAMENTO, EVOLUZIONE DELL'AMBIENTE GIUNGLA. APPROFONDIMENTO DEL TEMA ECOSISTEMICO

Tentiamo qui di descrivere l'ambiente Giungla, utilizzando i parametri di lettura di un ecosistema: struttura, funzionamento, evoluzione.

## La struttura

Sono qui elencati tutti i tipi di specie vegetali e animali citati nei racconti, distinti per tipo. La presenza dell'uomo viene identificata con la tipologia dei suoi abitati, dei suoi campi e delle sue occupazioni. Il territorio della Giungla e quello dell'uomo presentano evidenti diversità: maggior numero di specie animali e vegetali nella Giungla, con una sporadica e temporanea presenza umana: evidente selezione e controllo di flora e fauna nell'ambiente umano con maggiori specializzazioni di attività e di insediamenti.

### *a) Il territorio della Giungla*

LA VEGETAZIONE

Erbe: *mowha,* muschi, occhio-di-primavera.
Arbusti: rampicanti, selvatici, liane, bambù, canne dello stagno, vite selvatica, gelsomino.
Alberi: banano, palme, pini.
Frutti: bacche, radici, noci, patate selvatiche, prugne selvatiche, lappole, aglio selvatico, datteri, papaie.

GLI ANIMALI

Dell'aria: api e vespe selvatiche, cavallette, mantide religiosa, calabroni, pipistrelli, avvoltoi, uccelli diurni e notturni, gufo, pavone, corvo, picchio rosso, civetta.
Dell'acqua: serpenti d'acqua, coccodrillo, rane, tartaruga, pesci, anitre.
Della foresta (prede): lucertole, buoi, cervi, elefanti, bufalo selvaggio, toro, scimmie, capre, porcospino, cinghiale selvatico (nero, azzurro, grigio), daino, *nilgau,* topo del Dekkan, bruchi, formiche.

Della foresta (predatori): lupi, sciacallo, tigre, orso, pantera, leopardo, jena, cani rossi, gatto selvatico, pitone, cobra.

L'UOMO

Gli insediamenti: *Tane Fredde,* campi.
I lavori: boscaioli, carbonai, tribù dei gonds, vagabondi, cacciatori.

*b) Il territorio dell'uomo*

LA VEGETAZIONE

Erbe: orzo.
Arbusti: roseto, canna da zucchero.
Alberi: aranci, fico, albero del dhak.
Frutti: ===

GLI ANIMALI

Dell'aria: mantide religiosa, cavallette.
Dell'acqua: ===
Domestici: cani gialli randagi, asino, cobra, cavallo, bufalo.

L'UOMO

Gli insediamenti: *Tane Fredde,* villaggi di Messua, Kaniwara, capanne dei contadini lungo la Waingunga.
I campi: pascoli, campi di orzo, piantagioni di canna da zucchero.
I lavori: agricoltori, allevatori, bramini, vasaio.

## I RAPPORTI DEI PERSONAGGI TRA LORO (TAB. 1)

La tavola consente di individuare la mappa dei rapporti che i diversi personaggi stabiliscono tra loro all'interno delle «Storie di Mowgli».

### Il funzionamento

La vita della Giungla è meticolosamente regolata dalla Legge, cioè da quel complesso di norme che la compongono e che ad essa espressamente si richiamano. Della Legge, però — che è citata e rammentata di continuo — non esiste alcuna raccolta organica né un elenco completo. Dall'attenta lettura dei singoli racconti è comunque possibile ricostruire una «Legge della Giungla» — che vale per tutti gli animali e, in parte,

**Tab. 1**

| | Raksha | Babbo Lupo | Tabaqui | Shere Khan | Akela | Branco | Baloo | Bagheera | Bandar-log | Chil | Kaa | Hathi | Uomini | Messua | Buldeo | Rama | Fratel Bigio | Cani rossi | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Raksha | | X | X | X | X | X | | | | | | | | X | | | X | | 7 |
| Babbo Lupo | X | | X | X | X | X | | | | | | | | | | | X | | 6 |
| Tabaqui | X | X | | X | | | | | | | | | | | | | X | | 4 |
| Shere Khan | X | X | X | | X | X | | X | | | | X | | | | X | | | 8 |
| Akela | X | X | | X | | X | X | X | | | X | | X | | X | X | X | X | 12 |
| Branco | X | X | | X | X | | X | X | | | | | | | | | | X | 7 |
| Baloo | | | | | X | X | | X | X | X | X | X | | | | | | | 7 |
| Bagheera | | | | X | X | x | X | | X | X | X | X | X | X | X | | | | 11 |
| Bandar-log | | | | | | | X | X | | X | X | | | | | | | | 4 |
| Chil | | | | | | | X | X | X | | X | | | | | | | | 4 |
| Kaa | | | | | X | | X | X | X | X | | | | | | | | X | 6 |
| Hathi | | | | X | | | | X | | | | | X | | | | | | 3 |
| Uomini | | | | | X | | | X | | | | X | | X | X | X | | | 6 |
| Messua | X | | | | | | | X | | | | | X | | X | | | | 4 |
| Buldeo | | | | | X | | | X | | | | | X | X | | | | | 4 |
| Rama | | | | X | X | | | | | | | | X | | | | | | 3 |
| Fratel Bigio | X | X | X | X | X | | | | | | | | | | | X | | X | 7 |
| Cani rossi | | | | | X | X | | | | | X | | | | | | X | | 4 |

Akela 12
Bagheera 11
Shere Khan 8
Baloo 7
Raksha 7
Branco 7
Babbo Lupo 6
Kaa 6
Uomini 6
Fratel Bigio 7
Tabaqui 4
Bandar-log 4
Chil 4
Messua 4
Buldeo 4
Cani rossi 4
Hathi 3
Rama 3

anche per l'uomo — e una «Legge dei lupi» che è valida esclusivamente per il Popolo Libero di Seeonee.

*a) La Legge della Giungla*

— La Legge della Giungla è la più antica del mondo: è come la liana che si stringe addosso a tutti e alla quale nessuno può sottrarsi
— non mutar zona di caccia senza il debito preavviso
— non uccidere l'uomo se non per insegnare ai piccoli la maniera di uccidere
— un cucciolo d'uomo deve imparare tutte le leggi della Giungla
— caccia per sfamarti ma non per divertirti
— siamo di uno stesso sangue tu ed io
— il rimorso non evita la punizione
— la punizione salda tutti i conti
— bere è più necessario che mangiare
— siamo tutti sotto una stessa Legge
— il diritto di Shere Khan
— prima agisci e poi parla
— nella Giungla la vita e il cibo dipendono dal controllo che uno ha di sé
— non oltrepassare la linea del luogo della morte
— uccidere un cucciolo nudo è vergogna
— non è degno di un cacciatore uccidere esseri nudi e indifesi
— quando la Giungla si muove, lancia il richiamo della parola maestra
— l'uomo torna all'uomo
— una volta liberati della vecchia pelle non possiamo tornare di nuovo a penetrarvi.

*b) La Legge dei lupi*

— Quando scegli la tua compagna ritirati dal Branco; ma quando i cuccioli saranno abbastanza grandi da reggersi in piedi, conducili al Consiglio del Branco perché gli altri lupi possano imparare a riconoscerli
— non uccidere nessun cucciolo finché non abbia cacciato il suo primo cervo
— se sorge contestazione circa il diritto di un cucciolo di essere accettato dal Branco, devono parlare in suo favore almeno due membri di questo, che non siano suo padre e sua madre
— quando sorge un dubbio nei riguardi di un nuovo cucciolo, purché non ci sia di mezzo qualche uccisione, la vita di quel cucciolo può essere riscattata pagando un prezzo

– se sei stato riscattato, per dovere di riconoscenza non uccidere né mangiare mai alcun animale del riscatto
– non far vanto, come il bandar, della tua abilità
– la forza del lupo è nel Branco e la forza del Branco è nel lupo
– ricorda che il lupo è un cacciatore: vai per la Giungla e da solo conquista la tua preda
– quando Branco con Branco si incontra nella Giungla, sullo stretto sentiero, mentre i capi si parlano, siedi tranquillo da un lato, finché prevarranno i saggi consigli
– se scoppiasse una lotta fra te e un altro lupo del Branco, dovrai combattere da solo e lontano, per evitare che altri si immischino nella lite, e che il Branco soffra per la tua lotta
– la tana del lupo è sua casa e rifugio
– se strappi la sua preda al più debole, nel tuo orgoglio non divorarla tutta; il diritto del Branco è il diritto del più debole; dunque testa e pelle lasciale a lui
– la preda del Branco è carne del Branco. Tu devi mangiarla là dove essa si trova; e nessuno potrà portare quella carne alla tana, altrimenti sarà punito con la morte
– la preda del lupo è carne del lupo. Potrà fare con essa ciò che vorrà; perciò il Branco finché egli non abbia dato il permesso, non dovrà mangiare quella preda
– il diritto del cucciolo non dura che un anno. Fino ad allora egli può reclamare dal suo Branco una buona porzione della preda di ognuno, quando questi ha mangiato per sé, e nessuno può dire di no
– quando il capo Branco viene deposto, è suo diritto affrontare i lupi uno alla volta
– per diventare capo del Branco devi combattere per aprirti la strada
– questa è la Legge della Giungla, vecchia e vera come il cielo: e il lupo che la osserva vivrà lieto e prospero; se l'infrange morrà
– nei confronti di ogni cosa che la Legge non precisa, la parola del tuo capo è per te la Legge, o lupo: per la sua età e per la stretta che non molla, per la zampa sua possente
– or le leggi della Giungla sono queste, sono molte e vigorose; ma la testa della Legge e la zampa, l'anca e il dorso è: obbedisci!

## L'evoluzione

Se, in termini simbolici, è solo Mowgli che cresce e cambia, un'attenzione diversa mette in risalto che esiste, anche se in toni sfumati, un'evoluzione dell'ambiente tutto, dei rapporti tra gli animali e tra gli animali e l'uomo. La maturazione progressiva di Mowgli è misurata proprio dal-

la capacità che egli possiede, in quanto uomo, di superare e completare il mondo animale e le leggi naturali. L'uomo, con la sua ragione e la sua cultura, può intervenire in un ambiente naturale rispettandolo pur modificandolo.

*a) La presenza di Mowgli nella Giungla*

Mowgli crea con la sua presenza una rottura di equilibrio nella Giungla, equilibrio ricostituito nel momento in cui è uccisa Shere Khan, colei che oltraggia la Legge:

— ha messo in scompiglio la Giungla per dieci stagioni
— secondo la Legge della Giungla non ha diritto di mutar zona di caccia senza il debito preavviso
— la Legge della Giungla vieta ad ogni belva di uccidere l'uomo
— ho ucciso di mia libera volontà... non per mangiare. Sì, per il gusto di uccidere
— nessun altro, all'infuori della tigre zoppa, si sarebbe vantato in tal modo del suo diritto
— Shere Khan cominciò a parlare. «Non ne ha il diritto», bisbigliò Bagheera.

Mowgli crescendo impara a dominare il mondo degli animali e diventa elemento di modificazione dell'ambiente:

— nessuno può guardarlo fisso negli occhi
— gli uomini e i suoi cuccioli sono molto saggi
— hai strappato le spine... perché sei un uomo
— siamo cuccioli in confronto a te
— lo accettava, come facevano gli altri popoli della Giungla, come il Signore della Giungla
— il popolo di Mowgli, come era chiamato il Popolo Libero
— non c'era niente che piacesse di più a Mowgli che far sapere alla Giungla che ne era il signore e padrone
— il popolo della Giungla si era abituato a temerlo per la sua intelligenza e la sua forza.

Mowgli impara a rispettare la Legge della Giungla ma, in quanto uomo, può superarla e modificarla. Solo le norme vitali e fondamentali vengono rispettate fino in fondo:

— questo deriva dall'aver vissuto nel Branco degli uomini
— c'è qualche altra cosa nella Giungla adesso, oltre la Legge della Giungla
— tu sei della Giungla e non sei della Giungla
— prima che il Branco degli uomini cambiasse l'espressione della tua faccia.

| **Leggi della Giungla...** | **superate da Mowgli** |
|---|---|
| Non mutar zona di caccia senza il debito preavviso | È il Signore della Giungla che sceglie un'altra pista. Chi può chiedere all'uomo ragione di ciò che fa? |
| Prima agisci e dopo parla | La seconda volta sarà fatta meglio perché ci sarà un uomo a dirigerla. |
| Non oltrepassare la linea del luogo della morte | Mowgli volava dritto verso la roccia delle api |
| Non far vanto, come il bandar, della tua abilità | Non c'era niente che potesse piacere di più a Mowgli che far sapere alla Giungla che egli ne era signore e padrone |
| Il comando del Branco spetta al Branco soltanto | Quello che farete o non farete non sta a voi deciderlo. È affare che spetta a me.<br>Prese posto a fianco di Akela sulla rupe più in alto di tutti. |

*b) Il rapporto uomini-Giungla*

Il rapporto tra gli uomini e la Giungla è conflittuale, la convivenza è difficile:

– batteranno in lungo e in largo la Giungla e noi dovremo fuggire quando daranno fuoco alle erbe
– alberi e uomini non crescono insieme
– fu così che la prima tigre insegnò ad uccidere e voi sapete quanto danno ciò ha provocato da allora a tutti i nostri popoli
– finché una notte sentii che ero Bagheera, la pantera...; e appunto perché avevo imparato i sistemi degli uomini, divenni nella Giungla più temibile di Shere Khan
– il daino e il cinghiale sradicavano i loro raccolti e di quando in quando la tigre portava via un uomo all'imbrunire
– ...in un periodo nel quale soffriamo tutti insieme, l'uomo e il popolo della Giungla alla pari
– come posso credere di racconti di fantasmi, di dei e di folletti che egli dice di aver visto?

L'uomo è diverso dalla Giungla e le impone le sue leggi:

– quando ci vide gridò forte e la sua voce ci riempì della stessa paura che proviamo oggi a quella voce quando la sentiamo

— la paura scorrazza come vuole per la Giungla, di giorno e di notte
— non uccidono il più debole per fame, ma per divertimento
— perché lo conficcano nella testa degli elefanti? Per insegnar loro la legge dell'uomo
— quando la Giungla si muove, soltanto l'uomo può sperare di deviarla.

Quando l'uomo trasgredisce la Legge di natura, la natura si vendica.

— forse, inconsciamente, il villaggio aveva offeso qualcuno degli dei della Giungla, dato che la Giungla era loro avversa
— lancia la Giungla, Hathi
— un mese più tardi la località si presentava come una montagna ondulata, coperta di soffice verde erba giovane; e per la fine delle piogge la Giungla ruggente esplodeva in pieno rigoglio sul punto medesimo che era stato solcato dall'aratro nemmeno sei mesi prima.

*c) Il rapporto animali-Giungla*

I comportamenti e le presenze mutano in seguito alla variazione dell'ambiente:

— la tregua dell'acqua: bere è più necessario che mangiare
— cominciò a diffondersi una voce secondo la quale acqua e cibo migliori si potevano trovare in quella tal vallata
— quello è Ferao, il picchio rosso. Lui non ha dimenticato. Ora anch'io debbo ricordare la mia canzone
— e non soltanto i cacciatori del Branco, ma anche le lahinis e qualche lupo d'un anno combattevano per tutto ciò che era essenziale al Branco.

I popoli degli animali cambiano, crescono, invecchiano, muoiono:

— quando furono in una quarantina, Akela disse loro che avrebbero dovuto riunirsi tutti insieme e seguire la Legge, e correre sotto un solo capo, come si conveniva al Popolo Libero
— Babbo e Mamma Lupa erano morti, Baloo divenne molto vecchio e rigido e perfino Bagheera era appena un'ombra più lenta di quanto era stata in passato
— a causa dell'età Akela divenne da grigio d'un bianco lattiginoso
— Kaa aveva cambiato pelle forse per la duecentesima volta da quando era nato
— giacché Raksha, la tua mamma di tana, è morta, come pure il tuo padre di tana; anche il vecchio Branco dei lupi è morto da tanto tempo; tu sai dove è andato a finire Shere Khan ed Akela morì tra i Dhole quando, se non fosse stato per la tua saggezza e la tua forza, anche il secondo Branco di Seeonee sarebbe morto.

## Tabella 2

### FASI CRONOLOGICHE DELLA VITA DI MOWGLI NELLA GIUNGLA

| | |
|---|---|
| Nascita di Kaa | 200 |
| Tregua dell'acqua | ~ 40 |
| Saccheggio dei campi di Bhurtpore | ~ 2 |
| Nascita di Mowgli | 0 |
| Arrivo di Mowgli nella Giungla | 1,5 |
| Caccia delle Tane Fredde | 7 |
| Tregua dell'acqua | 9 |
| Fiore rosso e discesa al villaggio | ~ 10 |
| Morte di Tabaqui e di Shere Khan | 10,3 |
| Morte di Raksha e Babbo Lupo | |
| Formazione del nuovo Branco | |
| Battaglia dei cani rossi | 15 |
| Nascita del figlio di Messua | 16 |
| Morte del marito di Messua | |
| Corsa di primavera | 17 |

# CAPITOLO III
# GIUNGLA ED EDUCAZIONE MORALE

**1 - La morale indiretta e per tipi**

**2 - Vivere la Giungla nel Branco**
– i tipi morali
– il rischio di travisare la morale per tipi
– la convinzione del capo di «contare poco»
– in che cosa consiste l'intervento educativo dell'adulto.

**3 - La morale indiretta e il bambino: l'impresa di giudicarsi**
– come indirizzare il bambino nella giusta direzione
– qual è il problema del bambino in relazione alla morale indiretta
– quali strumenti attivano nella vita di Branco la coscienza morale del bambino.

**4 - La Legge: una liana che circonda la vita**
– l'adulto accoglie il mistero di un fanciullo
– la Legge: condizione per crescere
– la Legge: coscienza di crescere
– la Legge: un problema esistenziale
– la Legge: rivela l'uomo all'uomo.

**5 - Come utilizzare in Branco le Leggi della Giungla**
– la Legge della Giungla.

**6 - Giungla ed educazione morale**
– la Giungla, occasione di educazione morale
– il contenuto
– il linguaggio.

**7 - I Maestri di Mowgli**
Akela, Bagheera, Baloo, Kaa, Fratel Bigio, Babbo Lupo, Mamma Lupa.

*«Predicare il 'questo non si deve fare' è incitare a compiere il male. Infondiamo piuttosto il giusto spirito. La polvere sta allo sparo come lo spirito sta all'azione».* *(B.-P.)*

# 1. LA MORALE INDIRETTA E PER TIPI

Con il termine «morale» intendiamo quella scienza che tratta del comportamento e delle azioni umane in rapporto ad un valore, o ad una serie di valori, che la coscienza ha individuato e fatto proprio e che la volontà ha fatto oggetto e motivo di azioni.

L'atto morale si contraddistingue così per essere un'azione scelta secondo coscienza ed eseguita da una libera volontà, avendo acquistato un progressivo controllo delle inclinazioni e degli istinti naturali e dei condizionamenti ambientali, adattandoli ed orientandoli così in conformità di una norma, che, essendo razionale, diventa superiore.

Così definito, il carattere morale è tipico della fase adulta e matura dello sviluppo dell'uomo.

Nel bambino, tali caratteristiche sono per lo più assenti e comunque vanno adeguate al suo grado di coscienza. Questo non vuol dire però che il bambino sia un essere amorale: esiste senz'altro una percezione di valori, spontenea ed intuitiva, ed un'adesione ad essi, più emotiva che intellettiva. È assente però una regolazione cosciente e libera della condotta in funzione di tali valori. Lo sviluppo della moralità nel bambino infatti non può che passare da una «eteronomia», cioè da una dipendenza da altri nelle valutazioni di ordine morale, ad una crescente e graduale indipendenza, attraverso una fase di cooperazione in cui il bambino si affianca all'adulto nella scoperta e nella applicazione dei diversi giudizi morali e nella traduzione, sul piano del comportamento, dei valori a lui proposti.

L'educazione morale è educare a comportarsi in un certo modo: in questa età, contraddistinta dalla fase prelogica, vuol dire sostanzialmente acquisire abitudini, intendendo con questo non una ripetizione automatica e passiva di atteggiamenti del tutto «esterni», ma un concreto esercizio: assumere un'abitudine rappresenta il compiere uno sforzo per correggere le proprie inclinazioni e tendenze e per coordinare le proprie azioni in una diversa e costante direzione.

Si può discutere se queste abitudini facciano già parte di un ordine morale e quindi se creino e formino una coscienza.

Rappresentano comunque e senz'altro da una parte una semplice di-

sposizione preparatoria, dall'altra un correttivo agli istinti e alle tendenze negative del carattere e dell'ambiente: una buona abitudine, appresa anche quando è assente una piena coscienza morale, potrà diventare più facilmente in futuro una norma di comportamento deliberatamente voluta ed accettata.

Caratteristica infatti della crescita morale è la sua dinamicità: un'educazione morale in questa età diventa statica se solamente codifica rigidi e precisi schemi di comportamento.

La morale pertanto non avrà mai come oggetto diretto di attenzione la legge, la forma, l'esteriorità, se non soltanto come cornici entro cui devono muoversi gli sforzi umani che si dirigono verso il bene scoperto.

Un ulteriore elemento che configura e precisa meglio la sfera in cui si muove l'educazione morale e che sempre più viene riscoperto in questi ultimi tempi, è costituito dalla sua necessità di essere «meritocratica», esprimendo giudizi e valutazioni chiari su valori, scelte e comportamenti. Per il bambino infatti, solo la definizione di riferimenti «oggettivi ed universali», validi e immutabili, soggetti alla comprensione ed all'esperienza di chi per le prime volte a loro si avvicina, può permettere il maturare progressivo e pieno di una coscienza, che trova così sulla sua strada segnali di conferma o smentita, di sicurezza o di sbandamento.

L'esperienza insegna che i valori morali vengono percepiti con precisione e senza dubbio dai bambini solo di fronte ad una loro affermazione o negazione chiara e distinta, ma mai attraverso la presentazione di modelli o situazioni confuse, contorte ed ambigue. Una vera ed efficace educazione morale non può esimersi dal presentare proposte e valori precisi, comprensibili sul piano intellettivo e partecipabili su quello emotivo, e dal giudicare e premiare le azioni che ad essi si regolano.

Concludendo, ciò che compendia tutto quanto detto e caratterizza l'educazione morale nell'età della fanciullezza vissuta dai lupetti/e è la sua natura propedeutica verso l'atto morale adulto, cosciente, libero, volontario e responsabile. Le buone abitudini, l'educazione della volontà, le proposte semplici e coinvolgenti, gli esempi e i modelli comprensibili, i giudizi sui comportamenti rappresentano le dimensioni in cui si muove la crescita morale del fanciullo.

### La morale per tipi

Proprio le caratteristiche psicologiche dell'età del lupetto — grossa disponibilità e coinvolgimento emotivo, assenza di capacità logico-deduttiva di astrazione dei concetti di buono o di cattivo, di bene o di male — rendono improduttiva un'educazione morale predicatoria o autoritaria («fa così...» o «devi essere buono») mentre evidenziano la necessità di

accostarlo e di condurlo attraverso una educazione morale *«indiretta»* fatta di modelli ed esempi di comportamento di personaggi concreti. A noi interessa infatti relativamente poco indicare «ciò che è bene», quello che ci sta invece a cuore è soprattutto aiutare il bambino a farsi una autonoma capacità di giudizio, esercitando il suo innato spirito critico.

I racconti di episodi e la presentazione di personaggi sono peraltro elemento necessario della morale indiretta.

Il bambino ha la necessità di comprendere se stesso e il complesso mondo circostante e di indirizzare il proprio comportamento. Ha bisogno quindi di idee su come dare ordine alla sua casa interiore per potere, su tale base, creare ordine nella sua vita.

Di qui l'aiuto di una *storia,* di più storie simboliche che siano in grado di toccare problemi umani universali (il bene, il male, la bontà, l'inimicizia, la giustizia, la violenza, ecc.) quelli che preoccupano la mente del bambino, il quale vede intorno a sé accadere e svolgersi la vita fatta di bene e di male, di buoni e di cattivi e che ha bisogno di essere aiutato a interpretare.

Di qui ancora l'esigenza di ricevere suggerimenti in forma simbolica.

Utilizziamo il racconto non per comunicare al bambino utili informazioni sul mondo esterno (non è questo il fine del racconto) ma per aiutarlo a dare una risposta ai suoi problemi interiori che sembrano a lui insormontabili ed irrisolvibili.

La morale «per tipi», come noi la chiamiamo, si situa all'interno, dunque, della «morale indiretta», di cui ne è ulteriore svolgimento e completamento pedagogico.

Per morale per tipi intendiamo quel processo mediante il quale assecondiamo ed educhiamo la formazione morale del lupetto in Branco con la presentazione di vizi e virtù dell'animo umano rappresentati da esempi, modelli ed immagini comprensibili ed accettabili dalla fantasia e dalla sensibilità del bambino rispettando la sua esigenza di linearità, semplicità e continuità.

Vanno considerati, a questo proposito, alcuni aspetti che caratterizzano l'atteggiamento del bambino.

Premesso che educare il suo senso morale attraverso la presentazione di «tipi» morali significa anzitutto raccontarne le vicende e riferirsi ad esse anche nei giudizi di vita quotidiana, va detto che il bambino «ha la tendenza a giudicare le azioni degli altri più che le proprie» ed in linea di massima egli riesce a giudicare con una certa esattezza la giustezza o meno di una azione presentata al suo giudizio purché non ne sia parte in causa.

Nell'ascolto di un racconto e di situazioni di vario genere il bambino esprime un giudizio, autonomo e personale, positivo o negativo, e di

fronte ad una situazione analoga che viene a vivere, egli la raffronterà con quanto già giudicato e il giudizio sul suo comportamento verrà spontaneo, quasi un auto-giudizio, bastando — alla sua riflessione — sulle sue decisioni il richiamo da parte dell'adulto di quanto una volta raccontato.

Dunque presentazione di personaggi lineari, semplici e continui e conseguenti nel loro comportamento.

I personaggi dei racconti non sono ambivalenti: non buoni e cattivi nello stesso tempo, come tutti noi siamo nella realtà. Ma poiché la polarizzazione domina la mente del bambino, essa domina anche i racconti. Gli opposti caratteri vengono affiancati non solo allo scopo di mettere in risalto il giusto comportamento ma per permettere al bambino di comprendere facilmente la differenza fra le due cose, il che non potrebbe fare con uguale facilità dove i personaggi si ispirassero maggiormente alla vita, con tutta la complessità che caratterizza le persone reali. Le ambiguità *devono attendere* finché una personalità relativamente solida non si sia stabilita sulla base di positive identificazioni.

Quello di selezionare le varie sfaccettature della sua esperienza esterna è un compito molto arduo per un bambino e diviene impossibile se non viene aiutato, una volta che le esperienze interiori si mescolano alle sue esperienze esterne.

Va inoltre tenuto conto — nella formazione morale del bambino — dei naturali processi di identificazione che egli vive, di fronte a un racconto (fantastico).

Non è il fatto che nei racconti alla fine sia la virtù a trionfare a promuovere la moralità, ma il fatto che è l'eroe a risultare più attraente per il bambino che si identifica con lui in tutte le sue lotte.

Le scelte dei bambini non dipendono tanto da una presa di posizione in *favore del bene* e contro il male, ma da chi suscita la loro simpatia e la loro antipatia. I bambini si identificano con l'eroe buono non a motivo della sua bontà ma perché la condizione dell'eroe esercita un forte richiamo positivo su di loro. L'interrogativo che si pone per il bambino non è: «Voglio essere buono?» ma «Come, chi voglio essere?». Il bambino decide questo proiettando tutto se stesso in un singolo personaggio. Se questo personaggio è una persona molto buona allora il bambino decide che anche lui vuole essere buono.

La morale per tipi rappresenta quindi il primo e più chiaro strumento non solo per proporre ed evidenziare ai bambini quei concetti morali a cui vogliamo educare, ma anche per coinvolgerli in prima persona nella scoperta, nella comprensione e nell'applicazione di essi, favorendo il graduale esercizio che aiuterà a raggiungere la piena padronanza e autonomia.

Ma la morale per tipi rappresenta, nella crescita del lupetto, solamente una, anche se fondamentale, componente della più ampia educazione morale che si attua in Branco: è lo strumento più idoneo con cui si avvicina il bambino alla comprensione e alla applicazione del giudizio morale: è uno strumento propedeutico, necessario in una certa età, ma come tale insufficiente e inadatto nelle successive tappe della crescita. La morale per tipi infatti usa più l'esempio che la riflessione, ma è proprio questo il modo più corretto per agire con i bambini nell'età che li vede ancora immersi nell'atmosfera fantastica. Tuttavia, proprio perché legata direttamente a questo clima che anima ed indirizza la vita del gruppo, ma che diminuisce d'importanza e d'incisività con il crescere dell'età del lupetto, la morale per tipi non può che seguire la medesima strada: elemento di primaria importanza nella guida alla vita morale del bambino in fase prelogica, riduce gradualmente il suo peso mano mano che le capacità logiche-intellettive vengono manifestandosi sempre più distintamente.

Comunque, la morale per tipi fa sempre parte della dimensione e del linguaggio comune di tutto il Branco, essendo inserita in un clima più ampio che è l'atmosfera di un gruppo che vive un'avventura educativa e in un contesto morale più vasto, che è quello della coscienza che il bambino viene facendosi vivendo certe proposte e secondo un determinato stile.

Ciò che infatti la morale per tipi può offrire viene sempre assunto in un ordine più grande che vede il singolo lupetto e il gruppo intero alla ricerca ed alla attuazione di un comportamento morale che sia sì indicato da questo strumento, ma anche sempre mediato dall'esperienza quotidiana.

Infatti, l'educazione morale che si attua in Branco, oltre che della morale per tipi, è comprensiva di almeno altre tre dimensioni di sviluppo:

– un ambiente moralmente educativo, costruito e realizzato dal clima di famiglia felice, dall'atmosfera fantastica della Giungla, dal senso della Legge e della Promessa, dalla vita spirituale, dall'impegno personale e comunitario tradotto nelle abitudini della vita del gruppo e nel continuo richiamo alla buona azione e al Motto;
– l'occasione del pratico esercizio di virtù morali, in particolare attraverso il trapasso delle nozioni ed il gioco, la cui funzione di campo sperimentale di prova e di attività lo rendono veramente «il primo grande educatore»;
– l'esempio concreto e quotidiano dell'adulto, particolarmente attraverso il processo di identificazione lupetti/vecchi lupi.

In ogni caso l'educazione morale è sempre orientata all'affermazione

di un valore e mai alla ricerca di un'apparenza: la morale per tipi non è la morale di un personaggio, ma di un valore rappresentato dal personaggio, che diventa norma di comportamento applicata alle diverse situazioni; i tipi infatti servono solo come esempi di abitudini da trasferire immediatamente o no nel vivere quotidiano.

È evidentemente una morale semplificata, ma proprio per questo più adatta a essere compresa e condivisa: le sue caratteristiche di chiarezza e di semplicità la rendono lo strumento di valutazione più efficace nelle mani dei lupetti, mettendoli in grado di esercitarsi ripetutamente nell'uso del giudizio morale, che, appreso, assimilato ed applicato durante il continuo gioco fantastico, viene tradotto e trasferito nell'esperienza della vita del gruppo, dove comincia ad essere verificato ed eventualmente corretto.

In questo continuo gioco ed esercizio, il lupetto da una parte scopre e comprende il valore morale, dall'altra lo verifica e lo misura nella sua attuazione: insieme all'abitudine si forma così anche la coscienza, perché tale maturazione avviene in un contesto di «morale in atto».

Tramite questo processo la morale per tipi rivela la sua natura di morale indiretta: proprio per il suo essere semplice ed avvicinabile, non c'è bisogno del commento e della mediazione dell'adulto, intervento, questo che rimane sempre, tutto sommato, la grande tentazione di chi si occupa di educazione in questa età.

La morale per tipi infatti favorisce l'autonomia di giudizio: il bambino, personalmente, scopre, traduce ed applica nella sua vita quei giudizi, quelle valutazioni e quegli esempi che la suggestione fantastica e l'esperienza del gruppo gli comunicano. In questo modo il lupetto si pone sempre come protagonista della sua crescita e, in particolare, diventa soggetto morale, incominciando così a sperimentare man mano, in un contesto fatto a sua misura, alcuni criteri di giudizio della realtà, ma anche la responsabilità che la scelta di essi comporta.

Infine, è bene sottolineare come *la morale per tipi legata alla Giungla non sia riferita tanto a situazioni o casi particolari, la cui trasposizione immediata nella realtà del lupetto e del Branco risulterebbe essere solamente una forzatura, quanto a valori universali che fanno parte della crescita morale di ciascuna persona.* Il riconoscimento e l'accettazione di una Legge che guida e regola il comportamento, lo sforzo di volontà per esservi fedele, la tensione della crescita, l'abitudine al controllo di se stessi e delle inclinazioni negative presenti dentro di noi, sono tutti elementi che compongono il quadro di quei valori che, pur assumendo aspetti diversi in situazioni diverse, tuttavia risultano essere sempre una costante fondamentale che si ripete nell'animo umano.

Anche in questo, la Giungla risulta essere inimitabile.

# 2. VIVERE LA GIUNGLA NEL BRANCO

## I tipi morali

Secondo B.-P. alcuni modi di essere buoni o cattivi si ripetono eguali nel tempo e per questo la Giungla è popolata di personaggi che rappresentano in modo semplificato e schematico le diverse qualità dell'animo umano. Così il bene, il male, il coraggio, la viltà, la violenza, ecc. sono stabilmente e separatamente segno di riconoscimento di un personaggio dall'altro.

L'età della ragione del bambino riguarda il pensiero pratico, cioè il pensiero che ragiona su dati concreti. Il bambino non è in grado di cogliere le sfumature di un carattere e dunque deve essere posto nelle migliori condizioni per afferrare con chiarezza la chiave interpretativa delle storie e dei personaggi: per questo nella Giungla il bene è bene e il male è male, il buono è buono e il cattivo è cattivo. È importante cogliere la compresenza di elementi positivi e negativi — rappresentativi della realtà effettiva percepibile all'esterno — ma collocati in un quadro di riferimento etico e statico, pertanto leggibili senza incertezze. La Giungla attraversata dalla Legge, esprime sostanzialmente due categorie di personaggi (positivi e negativi) differenziati tra loro da una particolare, ma evidentissima, sottolineatura del carattere (il coraggioso, l'onesto, il vile, il violento, l'adulatore, ecc...). Le vicende avventurose di Mowgli nella Giungla imprimono un aspetto dinamico alla storia che in sé mantiene, invece, caratteristiche di staticità e ripetitività. La Giungla non cambia pur se le stagioni nel loro succedersi la rinnovano, i tipi morali non cambiano pur se il trascorrere del tempo invecchia i personaggi; l'unico che cresce nella Giungla è Mowgli, e la sua parabola di crescita, che lo porta ad essere da cucciolo d'uomo il Signore della Giungla, nel momento in cui si compie lo conduce ad uscirne. Colui che è cambiato esce di scena, gli altri restano eguali a se stessi. (Anche la staticità dell'equilibrio delle storie è sempre rispettata, quando Shere Khan muore, ad esempio, l'equilibrio spezzato è ripristinato dalla vicenda del villaggio degli uomini e soprattutto dall'arrivo dei cani rossi). La Legge della Giungla non cambia, può essere rispettata od oltraggiata e i personaggi, Mowgli compreso, sono sempre colti in diretta relazione con essa.

**Il rischio di travisare la morale per tipi**

Attraverso i racconti si propongono ai lupetti alcune situazione; sulle quali, con le tecniche tipiche del racconto, i personaggi suggeriscono dei giudizi sui comportamenti.

L'insieme di queste situazioni è presentato al bambino affinché — sollecitato anche dalla modalità di presentazione dell'adulto — si costituisca una trama di comportamenti che lui direttamente giudica positivamente o negativamente. Scriveva Titta Righetti «piuttosto cioè che un generico 'non dire falsa testimonianza' vengono presentate situazioni di falsa testimonianza (i giovani lupi, Buldeo, la prima tigre) che incarnano situazioni a livello del bambino». Seguendo il pensiero del medesimo autore, il meccanismo successivo — molto più delicato del precedente e che è il vero lavoro educativo — consiste nell'aiutare il bambino a riconoscere e giudicare nei suoi comportamenti le componenti di «giovane lupo», «Buldeo», «prima tigre» che forse nascondono.

Il segreto di tutta l'operazione è però che si riesca ad indurre un movimento di riflessione sui propri comportamenti (non certo di avere soltanto uno strano vocabolario per dire ad un lupetto «mi hai seccato»).

L'alternativa corrente a questa soluzione è di proporre al bambino, come regola morale, il gradimento del suo comportamento da parte dell'adulto. La conseguenza è quella di stimolare nel bambino la scelta del comportamento più adatto per compiacere un altro — e non ricevere punizioni — senza mai coinvolgere un giudizio di merito sulle proprie azioni.

Il nostro rischio di fronte alla morale per tipi è quello di non usarla affatto, cioè di travisarla completamente. Il nocciolo della questione sta nel fatto che il confronto fra il comportamento del bambino ed il giudizio relativo che egli ha già espresso deve essere del bambino. Se i due termini del problema sono imposti dall'adulto si torna a deprecare o apprezzare un proprio comportamento solo in relazione al gradimento dell'adulto (morale diretta od esterna). Dire quindi «Pietro stai facendo la Bandar» o «Carlo solo Tabaqui poteva far peggio» equivale in tutto a «Pietro, Carlo state facendo i cretini» e ne ha la stessa «profonda permanente e significativa» incidenza morale.

**La convinzione del capo di «contare poco»**

L'educazione vuole arrivare ai comportamenti passando attraverso l'adesione personale ad una regola interiore e non al fascino del capo o al timore della sua ira.

Occorrerebbe che i capi maturassero la convinzione di «contare po-

co»: ciò infatti richiede il rifiuto di porsi come norma morale del gruppo, proprio perché la norma morale trascende la persona che in quel momento la propone. Si tratterebbe di essere come Akela che si rifà alla Legge e all'onore del Branco, per arrivare a far intuire ai lupetti che il giudizio sul mondo, sulle persone, sul bene e sul male non è né dei bambini né dell'adulto, ma di chi ha parole di vita eterna.

Lo scopo dell'educatore è quello di aiutare il bambino a ricondurre ad unità la sua personalità, cioè a costituirsi un carattere, una regola morale e quindi dei comportamenti che sono suoi propri. Al riguardo, forte è il rischio di puntare in primo luogo ai comportamenti. Da qui discende quella sostanziale disunità della persona per cui i comportamenti mutano a seconda che il bambino sia a scuola o nel salotto della nonna o per strada, con gli amici o in Branco. Il rischio che le regole che guidano il giudizio personale siano dominate dall'ambiente o dalla situazione è forte. Oggi forse più di ieri.

### In che cosa consiste l'intervento educativo dell'adulto

In che cosa consiste allora l'intervento educativo dell'adulto? Non si vuole certo dire che la regola personale maturi senza alcun intervento esterno ma occorre che l'educatore favorisca che questa regola divenga quanto più possibile personale del bambino. La regola etica non è un prontuario di comportamenti quanto piuttosto la formulazione di una serie di criteri di giudizio per orientarli.

Le regole etiche della Giungla sono concrete ed astratte nello stesso tempo. E come tali sono o dovrebbero essere conosciute dai bambini. Concrete nell'esempio cui si ricorre e nel paragone cui si fa riferimento, astratte perché debbono essere conosciute in una situazione non troppo vicina al bambino altrimenti la situazione copre totalmente la regola e la travolge. La graduale scoperta della regola etica, frutto scaturito da una serie di situazioni «simboliche» presente nei racconti, è la premessa alla costituzione di una regola personale che illumini e guidi il comportamento. Il bambino dovrà riuscire a riconoscere nella vita di Branco e fuori del Branco queste situazioni simboliche e decidersi a fare «come...», in una sorta di «adesso vai e fai lo stesso» di tante parabole. Se, invece, dopo aver costituito questo prontuario di simboli (Akela non violento, leale...) sono gli adulti presenti nel Branco a decidere chi si comporta da Bandar o Tabaqui, si scivola nel solito errore corrente laddove è invece il bambino che deve riuscire o meno a riconoscersi in questo o quello a seconda della situazione vissuta.

# 3. LA MORALE INDIRETTA E IL BAMBINO: L'IMPRESA DI GIUDICARSI

## Come indirizzare il bambino nella giusta direzione

L'istruzione morale diretta, sostiene B.-P., «produce una piacevole apparenza, ma, a meno che non vi sia sotto una solida formazione del carattere, non reggerà a lungo».

«Predicare il 'questo non si deve fare' è incitare a compiere il male. Infondiamo piuttosto il giusto spirito; la polvere sta allo sparo come lo spirito all'azione» (Manuale dei Lupetti pag. 268).

Le affermazioni di B.-P. offrono la giusta chiave di lettura per intendere il significato della morale indiretta, la giustificazione in tal senso della Giungla e le modalità della sua concreta utilizzazione. Come entusiasmare ed indirizzare il bambino nella giusta direzione? Per rispondere poniamoci un'altra domanda. Qual è il problema del bambino in relazione alla morale indiretta? Non è quello di sapere genericamente che non deve essere sleale, bensì quello di capire e di riconoscere quando lui stesso è stato sleale. Il problema non consiste nello sforzo di imparare a memoria un codice di comportamento o un sistema normativo di riferimento al quale ispirarsi, ma piuttosto nel riuscire a scoprirsi — e in fondo accettarsi — non solo con i propri pregi ma anche con i propri difetti (e il primo passo per il bambino è quello di riconoscere di averne). È il problema morale del giudicare se stessi. Ma giudicarsi non è affatto facile e rappresenta per il bambino davvero un grande impegno. Il bambino infatti ha la tendenza a giudicare prevalentemente gli altri; tende a giudicarli in modo diverso da come giudica se stesso; indulge a facili assoluzioni; può essere anche obiettivo con se stesso, ma difficilmente riesce ad esserlo con gli altri; giudica gli atti compiuti da terzi per gli effetti che provocano, piuttosto che considerarli — come per se stesso — per i motivi che li hanno determinati.

## Qual è il problema del bambino in relazione alla morale indiretta

Appare evidente che giudicare cosa c'è dietro un comportamento altrui, e farlo per di più ipotizzando in base alle conseguenze evidenti e

«catastrofiche» causate, è immensamente più facile che disporsi a comprendere e scoprire i motivi della medesima azione. Quest'ultima è un'attitudine che in genere è riservata a se stessi, ma che assai raramente verrà applicata per capire gli altri. A noi sta a cuore aiutare il bambino a formarsi un giudizio morale che gli consenta di guardare con obiettivtà se stesso e contemporaneamente il prossimo. Riconoscere, ad esempio, di essere stato sleale per il desiderio di vincere a tutti i costi lo porterà non solo ad esprimere un giudizio su di sé e sul valore di una simile vittoria ma lo indurrà a compiere un piccolo sforzo in direzione contraria e ad accostarsi agli altri con maggiore rispetto e diversa considerazione. Nell'educazione morale dei bambini e delle bambine occorre: far riferimento a termini concreti e univoci (non il bene e il male, ma i buoni e i cattivi), rinviando all'età successiva le astrazioni, le distinzioni e le sfumature; suscitare un'adesione personale tramite processi imitativi e di identificazione con situazioni che colpiscano la fantasia e l'immaginazione; offrire un ambiente stimolante a misura di bambino; proporre un impegno entusiasmante e delle mete concrete, alla portata di ciascuno, da raggiungere in tempi più o meno brevi. Il bambino attribuisce alle realtà soggettive caratteristiche che sono proprie esclusivamente degli oggetti materiali; i nomi attribuiti alle cose sono considerati come una realtà non distinta dalla realtà degli oggetti; il giudizio di un'azione è basato soltanto sull'effetto che questa ha e non sull'intenzione che l'ha guidata. In conclusione, il realismo dei dati percettivi su quelli rappresentativi porta il bambino a non comprendere esattamente le nozioni impartite dall'adulto che siano basate sul «possibile» o che non abbiano un sufficiente riscontro nella realtà percettibile. Aggiungendo, inoltre, che il bambino attribuisce alle cose e agli avvenimenti un finalismo tendente a premiare il buono e a punire il cattivo, tale credenza facilita l'assimilazione della Legge come garanzia e protezione.

### Quali strumenti attivano nella vita di Branco la coscienza morale del bambino

Per tutto questo è necessario poter disporre di situazioni fisse, stereotipate, chiare ed esemplari.

Esemplari nel senso che debbono essere un esempio chiaro attraverso il quale capire senza incertezze l'intenzione (buona o cattiva) del comportamento e dell'azione di questo e quel personaggio. Per questa ragione le situazioni morali rappresentate nella Giungla hanno una certa schematicità e non possono avere tutte le sfumature che la realtà presenta. La Giungla ha dei riferimenti stabili, una struttura esemplare e chiara, assolutamente non equivoca, proprio perché, se il bambino deve

poterla utilizzare in proprio, deve poterlo fare utilizzando un esempio vero che per essere tale si spiega da sé senza ulteriori mediazioni. Per «giudicarsi» il bambino, al riguardo, può fare ricorso:
– alla Legge del Branco; ove il richiamo ad essa è in parte frutto della mediazione fornita dai vecchi lupi;
– alla morale indiretta; cioè ad uno stimolo che — pur partendo dall'utilizzazione dello strumento racconto che ne fa l'adulto — induce nel bambino una elaborazione autonoma e personale costituendolo unico possibile lettore e giudice della situazione concretamente vissuta;
– alla comunità del Branco nel suo complesso; in essa il bambino ha l'occasione di manifestarsi e di conoscere gli altri e di confrontare il proprio comportamento in riferimento ad altri comportamenti;
– ai vecchi lupi; che, attivando nel bambino il meccanismo dell'identificazione — correlato anche ai personaggi del racconto — costituiscono per lui dei significativi punti di riferimento in virtù del loro modo di fare congiunto al loro modo di essere; i vecchi lupi, inoltre, predisponendo opportune occasioni di riflessione (Rupe del Consiglio), utilizzando in modo globale gli strumenti del metodo (fra cui la Giungla e altri racconti) e avvicinandosi a lui nel rapporto di progressione personale, stimolano, stuzzicano, agitano il bambino senza lasciargli mai inoperose le mani, la testa e il cuore. Nell'utilizzazione della Giungla a scopo pedagogico, il momento chiave non è rappresentato dal racconto che — seppure importante — costituisce solo la premessa necessaria al lavoro successivo. Nel narrare infatti offriamo direttamente al bambino l'insieme di simboli contenuti nel racconto: gli diamo la possibilità di stupire, di ammirare, di parteggiare, di scegliere e quando l'adulto che sta con lui nel Branco riesce ad essere non violento, gioioso, leale, rispettoso come i personaggi simbolo che personifica, quando cioè il vecchio lupo riesce a vivere coerentemente con l'ideale che propone, il bambino ne trae un'autentica idea-forza, che, per la coerenza e la rispondenza con le immagini e il linguaggio simbolico del racconto può effettivamente stimolarlo a desiderare di assomigliargli e migliorarsi. Ciò che segue al racconto è la parte più delicata dall'intervento educativo. Essa è affidata al vecchio lupo e al Branco con l'intento di aiutare il bambino a verificarsi con la regola personale che sta progressivamente elaborando per sé. Dunque l'iniziativa del lupetto deve essere accompagnata da quella dei vecchi lupi. I simboli, i valori e il linguaggio della Giungla costituiscono un vocabolario di parole che poi deve essere effettivamente utilizzato e parlato perché non divenga un semplice elemento di sfondo. Ma chi lo adopera questo linguaggio, chi lo adotta, chi lo vive? Certamente gli adulti nella coerenza dei loro atteggiamenti e dei loro comportamenti e il Branco nella fedeltà alle sue regole di vita.

# 4. LA LEGGE: UNA LIANA CHE CIRCONDA LA VITA

*«Quando avrai vissuto a lungo come me, fratellino, vedrai che tutta la Giungla obbedisce ad almeno una Legge. E non sarà cosa piacevole».*

**Premessa**

Una volta chiesero ad un saggio quale fosse la cosa più importante nell'azione educativa.

Rispose: «Il valore di una stagione è nascosto in quella successiva». Queste righe dovrebbero esprimere come un adulto segue, partecipa e anticipa dentro di sé la vicenda di un fanciullo che cresce verso il grande momento dell'adolescenza. Un adulto si pre-occupa (si occupa interiormente prima) di far fare cose per rendere capaci poi di vivere. Per questo l'adulto è «avanti» e se non è maturo diventa impaziente. Educare è anche offrire strumentazione perché ciascuno si possa trovare pronto.

Sviluppiamo questo pensiero con una lettura commento del «Libro della Giungla», che da tanti anni ispira l'azione educativa dello scautismo per l'età dei fanciulli. È una pre-lettura necessaria prima di un uso metodologico-scout della storia di Mowgli, che sviluppa il crescere progressivo di un fanciullo sul tema della Legge, che fa unità e libertà: «La Legge è come la liana che circonda tutta la vita».

**L'adulto accoglie il mistero di un fanciullo**

«Il lupo spezzò a metà il suo slancio...», «L'uomo», ringhiò, «un cucciolo d'uomo. Guarda!». «Proprio di fronte a lui, sorreggendosi ad un ramo basso, stava un piccolo bimbo bruno, tutto nudo, che sapeva camminare...». «È un cucciolo d'uomo codesto?», disse Mamma Lupa. «Non ne ho mai visti!».

L'atteggiamento iniziale di un adulto perché ad un fanciullo sia possibile crescere, è la capacità di accoglienza, incuriosita e meravigliata, di

un uomo. L'arrivo è improvviso e sorprende e accompagna il mistero della sua venuta e della sua presenza: «Nessuno sa come è arrivato sino lì». È tuttavia una realtà precisa racchiusa nell'espressione «cucciolo di uomo». Un seme che attende di fiorire e maturare.

L'accoglierlo è già impegno e responsabilità educativa, perché diventa un programma da definire, un futuro grande, importante a cui pensare. «O tu Mowgli, verrà il tempo...», dice Mamma Lupa.

La delicatezza di questa impresa sta nella possibilità ampia che l'adulto ha di disporre del fanciullo e nella coscienza di questo suo smisurato potere, «Il cucciolo d'uomo è nostro... e possiamo disporne come vogliamo».

Accanto al sogno si pone la trepidazione, e Mamma Lupa si chiede se mai ce la farà.

L'accoglienza di un uomo avviene all'interno di un gioco duro e contrastato dove qualcuno è pretenzioso e cattivo nei suoi confronti. «Datemelo è la mia preda», dice la tigre Shere Khan. «Che ha a che fare con il Popolo Libero un cucciolo d'uomo?», dicono in un coro ringhioso gli altri lupi. Questa situazione di ambiguità è ben caratterizzata da quell'imbrattatutto e mestatore di notizie false che è lo sciacallo Tabaqui.

Un uomo è accolto perché un adulto s'impegna per lui, spende la sua parola per il futuro del fanciullo e paga per lui. «E fu così che Mowgli fu accettato nel branco dei lupi di Seeonee per il prezzo di un toro e le buone parole di Baloo».

### La Legge: condizione per crescere

«...E se ci pensate sopra un minuto, vedrete che deve essere così». Questa frase è scritta all'inizio della storia di Mowgli mentre si parla della Legge e pone la stessa come una realtà iniziale e indiscutibile nella sua esistenza. La Legge nella vita c'è, la trovi. È quella di chi ti accoglie. Il problema sarà la ricerca del fondamento e la sua motivazione. È subito precisa e dura nelle sue richieste, senza lunghi discorsi a sostegno e difesa, quasi per una intrinseca giustificazione. La Legge sembra nascere dal bisogno di vivere. Non è mai in discussione il diritto di mangiare. «Datemi il permesso di cacciare qui, perché ho fame». E la risposta è: «Caccia, dunque, per sfamarti, ma non per divertimento».

Il bisogno di vivere è la situazione di più evidente ragionevolezza, che rende la Legge essenziale nei contenuti ed universale nella possibilità di comprensione. Ed è solo così che si evita che la Legge diventi discriminante, strumento per formare dei ghetti.

Una Legge è certamente motivo di ingiustizia quando il suo riferimento non è a ciò che è importante, alle cose d'interesse comune.

La conoscenza della Legge è possibile e avviene in esperienze diverse (il piccolo Mowgli impara le parole maestre di ogni popolo della Giungla), ma che si ritrovano poi in pensieri e formulazioni comuni. L'unità profonda della Legge è più intuita, e non è colta immediatamente nella sua complessità. «Alla fine divenne proprio stanco di dover ripetere le stesse cose per centinaia di volte...», «La testa mi ronza come un alveare».

È necessario un lavoro di riunificazione della saggezza della Legge, sparsa in tutte le situazioni, da fare emergere e collegare. È la fatica paziente e meditativa dell'adulto, del vecchio e saggio orso Baloo, che cerca di tradurre la complessità in parole maestre: linguaggio povero, semplice, chiaro.

Questo impegno di rendere la verità della Legge della vita comunicabile e praticabile ad un fanciullo è dare una pienezza di esistenza alla Legge; è il momento nobile di un lavoro pedagogico che non può essere quindi solo un fatto tecnico.

L'adulto ha ben presente che l'apprendimento della Legge ha un altro momento: il momento esperienziale. «E così avrò una tribù tutta mia, e la guiderò su tra i rami per tutto il giorno», stava gridando il piccolo Mowgli con tutto il fiato che aveva in corpo. La prova personale della Legge è il momento del rischio, momento nel quale all'adulto è chiesta fiducia oltre ogni limite.

Il fanciullo vivrà una vicenda che non vedrà, certamente quasi, presente l'adulto. Mowgli sogna l'esperienza ed è impaziente del risultato. Via dalla Legge nella folle corsa inebriante sulle cime degli alberi con le Bandar, il popolo delle scimmie senza legge e senza capi. «Preso dalla nausea e dalla vertigine com'era, tuttavia Mowgli non poteva fare a meno di godersi quella folle corsa...». Fuori dalla Legge tutto sembrava facilitato perché più immediato, più spontaneo, più creativo. Vivere sulla cima degli alberi è correre in una dimensione diversa da quella degli altri animali della Giungla. Le scimmie vivono di intuizioni, senza la fatica della concretizzazione, formando a poco a poco l'incoscienza del sentirsi soddisfatti, se non addirittura la presunzione del profeta anticipatore di esperienze. «Quello che il Bandar-log pensa oggi, la Giungla lo penserà poi — era un motto che dava loro grande conforto». L'autoesaltazione, senza mai verifiche porta facilmente alla pazzia... che è il contrario della saggezza.

«Ma non vanno mai a dormire?», si chiede a un certo punto Mowgli.

A questa vicenda di Mowgli si accompagna tutto il dramma dell'adulto, che sa che l'andare fuori pista può portare alla tragedia o comunque ad una esperienza traumatizzante. «Va' a dormire, che la luna tramonta e non è bene che tu stia qui a vedere ciò che accadrà», dice Baloo al ra-

gazzo nel momento della danza della fame di Kaa e della morte delle scimmie. All'adulto prende il timore di non aver fatto tutto ciò che doveva, «Come potevo immaginare che si sarebbe messo a giocare con quel sudiciume»; la sofferenza per la critica degli altri al proprio lavoro: «Perché non hai messo in guardia il cucciolo d'uomo? A che serviva accopparlo quasi di botte, se non lo avevi avvertito prima?»; l'agitazione che toglie serenità: «Baloo si stringeva la testa tra le zampe e si agitava su e giù gemendo»; il senso dell'impotenza di fronte all'imprevedibilità dell'errore del discepolo; la voglia ricattatoria e offensiva di vendicarsi approfittando degli errori altrui; la stanchezza che assopisce in tutti, quando la fatica è lunga e interiore, la fedeltà ai valori della coscienza; l'orgoglio di non voler riconoscere il limite del proprio lavoro e di dover chiedere aiuto ad altri: «...le parole gli si appiccicavano alla gola». Ma contemporaneamente nell'adulto cresce la certezza, se il lavoro è stato ben fatto («Egli è saggio e ben istruito», va dicendosi Baloo) e fatto non formalmente («...gli abbiamo voluto bene») di avere insegnato la Legge, cioè la capacità di essere in ogni situazione rispettoso e rispondente alla realtà, in modo aperto e magnanimo. «Un cuore generoso ed una lingua cortese ti porteranno lontano nella Giungla».

L'adulto prevede nel rispetto della Legge come si chiuderà l'avventura fuori pista: «Il rimorso non eviterà la punizione, ma la punizione salderà tutti i conti e tutto tornerà come prima».

### La Legge: coscienza di crescere

Nel momento della prova, lontano dai suoi maestri, per Mowgli avviene veramente il riconoscimento della Legge, quel conoscere di nuovo che è rapporto consapevole, personale. La Legge non è più solamente ciò che mi è stato detto, ma è ciò che nasce dentro il mio spirito. Non è più solo ciò che mi serve in un rapporto di sopravvivenza, ma è ciò che è giusto perché corrisponde alla verità delle cose.

Si scopre il non senso di una situazione senza Legge, («Allora Mowgli comprese di essere arrivato in un luogo davvero assai brutto»), dove il rifiuto del rapporto Legge-ubbidienza, porta continuamente a disordini, deresponsabilizzazione, illusorietà di soluzioni facili, stanchezze ripetute, innovazioni continue senza un progetto.

L'avventura fuori pista, in disprezzo della Legge, comincia a fare paura per una maggiore coscienza della vita. «È un frutto proibito che poi lega i denti».

La Legge appare non più solo legame ad un passato, ma fedeltà alla propria storia, che diventa a poco a poco un impegno.

Si comprende come il valore di una Legge non è solo nella capacità

di rispondere ai singoli casi, ma è soprattutto tradizione di un popolo, una storia vissuta che la rende esemplare. «La Legge della Giungla è di gran lunga la più antica del mondo».

La Legge acquista il senso della «traccia», di una pista su cui tornare, da cui prendere le mosse per il cammino successivo.

Mowgli ripercorre interiormente tracce già fatte e riscopre le occasioni non capite e magari disprezzate. Si accorge di come una Legge si comprende «in situazione» nei suoi valori e nei limiti, come debba succedere qualcosa per «prestare attenzione».

«Questo discorso gli entrò da un orecchio e gli uscì dall'altro... ma un anno le parole di Baloo si avverarono e Mowgli vide davvero...». Ci si accorge come niente o quasi, va assolutizzato, come non si debba rifiutare l'esperienza altrui, o azzerare le proprie esperienze precedenti, perché è necessario riflettere alla credibilità delle motivazioni che ci hanno precedentemente mosso.

Questo riemergere, in termini di coscienza, dell'educazione precedente, rende «fastidiose» le situazioni non vere, pone davanti alla responsabilità di ciò che si è causato, si avverte il dovere di uscirne e la fiducia in se stessi perché questo sia possibile.

Si comprende come la Legge esiga una lotta, e la lotta stessa acquista senso al servizio della Legge (la battaglia alle *Tane Fredde*). L'affermarsi della Legge non è mai storicamente scindibile da una lotta, dal rischio personale, dalla testimonianza, che è, nei momenti cruciali, solitudine decisionale e ricerca di collaborazione.

**La Legge: un problema esistenziale**

Nel piccolo Mowgli, che sta crescendo ed acquisisce rispetto della Legge, si fa strada una domanda: perché, se la Legge è condizione e garanzia di felicità, non viene rispettata? «Ho ucciso di mia libera volontà... non per mangiare»; un mormorio inorridito percorre tutta la Giungla a queste parole di Shere Khan.

Eppure nella coscienza della Giungla non è mai accettata la sopraffazione: «Vattene allora... pulito o sporco, vattene alla tua tana», dice l'elefante Hathi, l'animale più anziano a cui è affidato di raccontare la storia di perché il male continuamente riemerge. «Una storia più antica della stessa Giungla».

È il racconto che apre al mistero del perché della Legge. È il tentativo di rispondere razionalmente al tema del non senso della morte all'interno dello schema, che pure sembra perfetto, della Giungla.

La domanda di Mowgli nasce nel tempo della prova, quando la grande siccità porta tutti sulle rive del fiume, e tutti soffrono insieme, l'uomo e il popolo della Giungla alla pari.

È una situazione di incertezza generale dove tutti sperimentano le proprie incoerenze, stanchezze e delusioni.

È il tempo in cui i rapporti si fanno meno chiari tra i simili, tra i giovani e gli adulti, tra l'autorità e i sudditi.

«Se non fosse per la Legge sarebbe davvero una grande buona caccia», dice Bagheera, guardando le corna picchiettanti e gli occhi spauriti dei daini e dei cinghiali.

È il tempo in cui chi è adulto sa che un rapporto educativo è giocato non solo sui principii, sulle affermazioni precise, ma le parole vanno usate in modo sfumato, occorre ricercare opportunità là dove tutto sembra minaccia.

Mowgli, ma anche gli esperti animali della Giungla, sono in ansiosa attesa di sapere di aver svelato il mistero, perché poi tutti devono vivere «Questa unica grande paura che incombe».

Il racconto di Hathi («L'elefante che non fa mai una cosa fino a che non sia giunto il momento opportuno, e questa è una delle ragioni per le quali vive così a lungo») inizia con una affermazione: «Agli inizi della Giungla noi camminavamo insieme e nessuno aveva paura dell'altro...».

In origine vi era una Legge di unità, armonia, solidarietà.

«Tuttavia una notte...»: è la storia di una improvvisa pazzia di potere, di pretesa dei più sciocchi di essere capi, per cui l'ignoranza, la follia, la paura si diffondono lungo la storia della Giungla. La morte ne è la conseguenza tragica, la morte per mano cosciente di un uomo verso il suo simile.

Da quella notte, dice Hathi, nella Giungla non si dormì più tutti insieme, ma ogni tribù si ritirò per proprio conto e giacque tremante.

L'uomo è la cosa che oggi si teme di più, e uccidere l'uomo è uccidere la paura.

Un destino crudele sembra irridere incollerito su questo comportamento umano: «Al che Tha rise, e decise: 'Sia pure', e si allontanò in gran collera».

Ma per tutto questo, racconta Hathi, fu necessaria a un certo punto la Legge: «Ora è tempo che ci sia una Legge che voi siate costretti a non infrangere...». Se si infrange, si muore, perché il velo che divide l'esperienza della felicità e del dolore è tragicamente sottile, e l'uomo lo può strappare.

L'ubbidienza alla Legge («La testa, la zampa, l'anca e il dorso è: obbedisci!») è strada per un ritorno alla proposta originaria di una vita lieta e prospera, dove la vita è secondo verità.

Continuamente, all'uomo che cresce si accompagna la domanda della prima tigre, la tigre omicida, sul mistero del suo errore di cui vede le tristi conseguenze: «che cosa ho fatto perché mi accadesse questo?». Il

giovane Mowgli assillato da questo interrogativo rimprovera Baloo: «Allora tu conoscevi questa storia, perché non me l'hai mai raccontata?».

L'adulto è tante volte in difficoltà nel rispondere a questa domanda, la domanda sul mistero.

**La Legge: rivela l'uomo all'uomo**

«Mowgli cresceva come un ragazzo che non ha altro da fare che cercare cose da mangiare...», ma improvvisamente Bagheera gli dice «... perché tu sei un uomo».

La scoperta riguarda sempre una realtà già esistente e il ragazzo si ritrova con i segni della sua crescita e se ne meraviglia, sconcertato. «Non sapevo queste cose», dice Mowgli a denti stretti aggrottando le folte sopracciglia nere.

È iniziata l'autonomia dal Branco, e si ritrova sempre più solo nel confronto con lo stesso, ove si evidenziano amici e nemici. Baloo diminuisce progressivamente la sua presenza e la sua funzione di maestro. Di Akela, colui che l'aveva raccolto e guidato nelle cacce, come capo riconosciuto nella Giungla, si va sussurrando che è un lupo ormai morto. Cresce invece la presenza di Bagheera, la pantera più amica che maestra, l'esperta di uomini.

Mowgli prova sentimenti mai conosciuti: la forza dei propri occhi che vincono la sfida di ogni animale e la coscienza profonda di sé: il pianto improvviso segno di nostalgie e debolezze: «Allora Mowgli cominciò a sentire dentro di sé qualcosa che gli faceva male... ...prese fiato, singhiozzò e le lacrime cominciarono a scorrergli giù per il viso. 'Che cos'è? Che cos'è?', domandò».

Si ritrova a confronto con una situazione nuova e gli è chiesta una prova da uomo: «Vai giù, presto, alla capanna degli uomini nella valle e prendi il fiore rosso».

Sa che ormai ha davanti un tempo di lotta solitaria con la tigre zoppa e che dovrà rispettare un impegno, un riscatto pagato per lui, portando la pelle striata del vile Shere Khan alla Rupe del Consiglio.

Ma soprattutto si accorge di un imperativo interiore: deve andare verso l'uomo. «L'alba spuntava appena, quando Mowgli scese giù per la collina, da solo, per andare incontro a quegli esseri misteriosi che si chiamano uomini».

È una nuova e più definitiva avventura: la scoperta dell'uomo. Mowgli nei due racconti conosciuti come: «L'invasione della Giungla», e «L'Ankus del re» incontra tutti i temi dell'esistenza: la cupidigia, la malvagità, la stupidità, ma pure l'eroismo, l'aiuto generoso, la magnanimità, gli affetti sinceri.

È una prova dal vivo sull'uomo e ne esce con la certezza che l'uomo può vincere la lotta della vita, con la forza e l'astuzia, ma sempre con la Legge.

Ma si fa maggiore la consapevolezza che il vero problema è la scoperta e il dominio di sé. «Mowgli caccerà Mowgli!».

L'ultimo racconto, «La corsa di primavera», è questa continua tensione alla conoscenza di se stessi. Due sono le condizioni perché questo avvenga: superare continuamente il proprio passato («È duro spogliarsi della pelle e una volta liberatici della vecchia pelle non possiamo tornare di nuovo a penetrarvi»), e non si deve disprezzare il passato, perché è stata la tua pelle a acquisire la «parlata nuova», cioè trovare nella nuova situazione l'interrogativo che stimola a proseguire e le possibili risposte. («L'anno si inoltra. La Giungla si muove. Il tempo della parlata nuova è vicino. Quella foglia lo sa. Che cosa bella!»).

La ricerca dell'equilibrio tra il passato e il futuro è motivo di turbamento per una apparente contrarietà. «Lo colse una sensazione che saliva dalla punta dei piedi fino alla radice dei capelli... un senso di pura infelicità... eppure ho mangiato cibi buoni». «Mowgli si sentì felice di essere tanto infelice se vi riesce di capire questa sorta di felicità alla rovescia».

Gli animali sembrano seguire con discrezione questo turbamento di Mowgli. Scherzano sempre di meno con lui. Lo riconoscono Signore della Giungla, ma con l'ironia bonaria di chi sa delle improvvise bellezze e gioie del divenire uomo.

L'uomo che esce dalla Giungla non è un piccolo Tarzan vincente. Anzi...

La Giungla era la situazione precisa dove la Legge conosciuta rendeva sicuri e a tempo debito svelava la verità delle cose. Il villaggio degli uomini verso cui Mowgli si incammina non è una promessa di felicità.

Eppure gli animali, maestri e amici, lo spingono ad uscire dalla Giungla, ad andare e stare con gli uomini perché quella è la sua situazione, l'unica possibile per farsi uomo.

Sanno che Mowgli possiede la capacità e la forza per fare questo, possiede la Legge e per questo gli augurano fiduciosi: «Buona caccia sulla nuova pista... L'uomo torna all'uomo, alla fine. Raksha nostra madre disse...».

«Corse così, ora gridando a gran voce, ora cantando fra sé, l'essere più felice di tutta la Giungla in quella notte, finché l'odore dei fiori lo avvertì che era ormai giunto vicino alle paludi e queste si trovavano molto al di là dei suoi più lontani territori di caccia».

# 5. COME UTILIZZARE IN BRANCO LE LEGGI DELLA GIUNGLA

La Legge della Giungla, cardine di tutto l'ambiente, è felicemente espressa in parte dalle parole maestre, in parte dal racconto «Come venne la paura». Pochi Akela usano nel Branco la «Legge della Giungla» perché, probabilmente, è considerata un'aggiunta inutile alla Legge del lupetto e alle massime e perché, forse, è troppo articolata e mal si adatta, in certi casi, al nostro spirito.

Eppure la forza della Legge della Giungla emerge dai racconti in modo chiaro e preciso.

Come utilizzare, allora, anche questo spunto originalissimo? Facendo della Legge della Giungla, ridotta e semplificata, un valido codice di comportamento ambientale del Branco e del lupetto in caccia, mantenendone inalterato lo spirito e realizzando una concreta attenzione all'ambiente (cf parte prima cap. I par. 4 e cap. II par. 2).

La Legge della Giungla, o meglio, le «Leggi della Giungla» (perché la Legge è una sola ed è quella del lupetto) vengono così ad assumere un ruolo significativo ed utile, spunto di attività (giochi di scoperta, cartelloni in sede, scritti sul quaderno di caccia), ma anche di impegni individuali e di Branco in tana, in caccia, alle vacanze di Branco.

### La Legge della Giungla

Come la liana cinge il tronco dell'albero così la Legge corre avanti e indietro... perché la Legge della Giungla è vecchia e vera come il cielo ed il lupo che l'osserva vivrà.

1) La forza del Branco è nel lupo, la forza del lupo è nel Branco.
2) Sii pulito perché la forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza della sua pelle.
3) La tana del lupo è la sua casa e il suo rifugio: custodiscila con cura e aprila agli amici.
4) Caccia solo per sfamarti ma mai per divertimento e rispetta tutto il territorio del Branco.
5) Quando cacci non lasciare mai dietro di te delle tracce, ma, anzi, se

trovi che qualcuno ha rovinato il tuo territorio, provvedi subito, perché vedresti scomparire tutte le prede.
6) Prima di metterti in caccia, osserva bene il tuo territorio: hai occhi per vedere, orecchie per ascoltare, naso per odorare, zampe per esplorare, denti per provare.
7) Quando cambi territorio, chiedi sempre il permesso per cacciare, per non rovinare la caccia ad altri tuoi fratelli.
8) Ricorda che il giorno è destinato alla caccia, mentre la notte, non scordarlo, è più propizia al sonno.

Perché ricorda!

Siamo tutti sotto una stessa Legge e nella Giungla la vita e il cibo dipendono dal controllo che ciascuno ha di sé.

# 6. GIUNGLA ED EDUCAZIONE MORALE

*«Un cucciolo d'uomo è un cucciolo d'uomo e deve imparare tutte le leggi della Giungla».*

## Introduzione

Il tema necessita, per una sua esatta impostazione, di alcuni richiami introduttivi.

Anzitutto è importante ricordare qual è l'obiettivo di una educazione morale cristiana: maturare una capacità di risposta positiva all'invito del Signore di vivere il comandamento dell'amore, accolto nella fede, come espressione massima della sua volontà.

Vivere quindi nell'imitazione di Cristo, via verità e vita, accogliendone la proposta: vieni e seguimi...

Un secondo richiamo riguarda la finalità dello scautismo: aiutare un ragazzo a diventare uomo di carattere. È tale chi vive un rapporto liberante con un valore morale reale, che ha riconosciuto come orientamento e norma della propria esistenza, e mantiene nei confronti dello stesso una stabile disposizione della volontà.

Il terzo richiamo riguarda il lupettismo: il giocare dei bambini all'interno di una storia fantastica, dove l'adulto coglie una «opportunità pedagogica» per il suo obiettivo educativo: rinnovare quotidianamente nel ragazzo l'interesse alla propria formazione.

## La Giungla, occasione di educazione morale

Rimandiamo ad un altro capitolo di questo volume la trattazione più estesa della crescita morale di un ragazzo nel gioco della Giungla.

Qui ci interessa definire in che cosa consista «l'opportunità pedagogica» del giocare la Giungla nella formazione morale di un lupetto.

Cogliamo due aspetti: uno di contenuto, la Legge, e uno di linguaggio (modalità di presentazione del contenuto), l'emozione fantastica.

**Il contenuto**

Kipling, nella sua produzione letteraria ha una preoccupazione di formazione morale (questo riconoscimento gli viene da B.-P. «a Rudyar Kipling che ha fatto tanto per ispirare il giusto spirito nelle nostre giovani generazioni...»), ma non essendo credente e cattolico non concepisce l'esistenza come un atto di ubbidienza, per amore, a Dio, e quindi il bene non è abbandono fiduciale alla volontà di Dio, come il male non è trasgressione di un comandamento «rivelato» e inoltre manca tutta la dimensione del crescere per la grazia e nella grazia di Cristo.

Nel passato qualcuno ha temuto che l'uso del racconto Giungla ove manca la prospettiva soprannaturale potesse svilire una proposta di vita cristiana, riducendola ad una indicazione di semplici virtù umane.

B.-P., uomo di profonda religiosità cristiana, non solo non ha avuto timori, ma ha intuito tutta la forza propedeutica della poesia morale di Kipling proprio per un annuncio di vita cristiana. Kipling propone un ideale di uomo che è quello della «saggezza e dell'onestà», intese come equilibrio tra il rispetto di sé e il rispetto degli altri. L'uomo, nel «Libro della Giungla», è presente in tutte le sue potenzialità e l'educatore cristiano può dare pienezza, in una prospettiva evangelica, a questa splendida visione laica dell'uomo. Infatti se per un cristiano l'educazione morale ha come meta la libera collaborazione alla vita della grazia, allora la Giungla», come entusiasmante clima dove il ragazzo «apprende il senso della vita nell'esercizio della libertà», è una sollecitazione feconda a collaborare all'iniziativa di Dio, conosciuto come colui che ti dona la vita e attende come risposta che l'uomo si faccia responsabile protagonista.

Lo strumento di questo cammino responsabilizzante è la Legge, intesa non tanto come codificazione di norme di convivenza (anche se questa definizione giuridica è poi necessaria negli elementi essenziali), ma come «verità seminata in ogni realtà, e che l'uomo scopre come necessaria alla vita di questa realtà e come tale degna di rispetto e ubbidienza».

La Legge è quindi una evidenza: serve a vivere. Ha una sua ragionevolezza che è più da intuire, più da sperimentare che da dimostrare teoricamente, e che fa della Legge un fatto essenziale ed universale.

La Legge potrebbe essere espressa in questo modo: al meglio di te stesso in ogni situazione, come affermazione della tua libertà e come assunzione responsabile, coerente di ogni situazione.

La Legge non è tanto una affermazione di valori e verità assoluti,

quanto la condizione imprescindibile per la scoperta della verità. La moralità, nella Giungla, è questo gioco di coerenza: scoprire il senso di ogni esperienza che ti è offerta e procedere da questa scoperta in modo leale.

La verità è intesa come frutto e conseguenza ed è lasciato aperto il discorso di un possibile incontro con l'Assoluto. Il racconto di Kipling arriva fin sulla soglia del mistero soprattutto quando si trova a dover affrontare una contraddizione al perfetto schema della vita della Giungla, basato sulla Legge: il tema della violenza, del tradimento della Legge stessa. Tha, il primo elefante, sa raccontare la storia di come avvenne, la tigre si assume la responsabilità di quanto è successo, ma rimane in sospeso la domanda carica di tragica sofferenza della tigre stessa: «che cosa ho fatto perché mi accadesse questo?».

L'insistito tema della legge, non si fa però rigido schema, «fatalità» per l'uomo, Kipling che ha della vita una concezione ricca di equilibri, non assolutizza il valore della Legge se non come strumento a servizio del valore prioritario che è il crescere dell'uomo lungo una strada di libertà. «O uomo, ascolta, prova, ubbidisci sempre al meglio di te stesso, e sarai un uomo morale, cioè disponibile al vero».

## Il linguaggio

Ciò che caratterizza il discorso morale della Giungla e lo rende un'occasione non comune, non è tanto il contenuto (la Legge), ma la modalità di presentazione: la collocazione immaginifica e poetica.

L'impegno a crescere di un uomo è vissuto come una avventura, e per questo il ragazzo diventa protagonista avvincente.

Gli incontri della vita, sia dei pari che degli adulti sono rapporti chiari ed esemplari, non solo esemplificativi per cui la virtù o il vizio significano essere «come» o fare «quello» che compie il personaggio incontrato.

Con il mondo circostante ci si incontra in una continua emozione di meraviglia e scandalo, cioè di sorpresa interiore per il bene e per il male, formando una disponibilità al primo e una ripulsa al secondo.

I comportamenti umani, riscoperti nelle vicende degli animali, ricevono un giudizio preciso e netto in riferimento ad un valore che rimane certo e indiscutibile: il valore della Legge che è patrimonio di giovani o vecchi lupi (la Legge non è quindi da inventare, ma da scoprire portando a livello di coscienza le motivazioni), e attorno a cui si gioca la vita al meglio di se stessi.

Questa modalità nel presentare i valori, crede nella possibilità di una vita spirituale del fanciullo che, passato il momento dell'emozione fan-

tastica, aiutato dall'azione di sintesi dell'adulto, entra in una riflessione semplice ed immediata e conclude dentro di sé: anch'io voglio, o non voglio, essere o voglio, o non voglio, fare come il tale animale.

Nel fanciullo l'esperienza morale non è ancora centrata primariamente sul «perché» dell'agire, ma piuttosto sull'imitazione.

Nasce così l'atto morale, che è l'atto decisionale di fronte alla scoperta di quella che si giudica essere la verità, e il fanciullo cerca di sintetizzare nella sua mente e di verbalizzare poi questa sua decisione usando le espressioni nobili dei suoi amici (le parole maestre), o i discorsi vacui dei suoi nemici.

La forza pedagogica della Giungla consiste in questa capacità della poesia di Kipling di offrire, con profondità e nello stesso momento, una emozione profonda e una sintesi razionale di una esperienza valida della vita. La grande intuizione di B.-P. è stata quella di aver reso possibile il gioco di questa avventura, di aver tradotto il contenuto morale e poetico di Kipling in esperienza pedagogica.

La complessa problematica morale è presente nel «Libro della Giungla» nelle situazioni di vita degli animali, nei loro comportamenti nei loro sentimenti.

Le virtù e i vizi, le cattive e le buone intenzioni, le chiarezze o le ambiguità dell'agire umano, sono presentati secondo quell'intreccio che è la vita reale di ogni uomo e società: amore, lealtà, dedizione eroica, libertà — come conquista, comunità, convivenza democratica, ascolto della vita, impegno — ma anche: superficialità, qualunquismo, indifferenza, paura, pigrizia, prepotenza, impostura.

Mowgli lascia la Giungla non come uomo perfetto, ma come uomo consapevole e per questo «responsabilizzato» di fronte al futuro. Porta con sé la Legge, il dono degli animali della Giungla: «al meglio di te stesso» per scoprire in ogni situazione il senso della vita, con la speranza di una scoperta e di una capacità piena e definitiva di esistenza.

È qui che si inserisce da parte dell'educatore cristiano, il messaggio dell'amore come scoperta di una paternità divina, che ti si rivela e ti rende capace di vivere una esperienza della vita come atto d'amore.

## Conclusione

La morale cristiana è un invito a dire «sì» alla vita come dono del Padre.

La posizione morale di Kipling è un invito al «sì» di fronte alla vita come assunzione di responsabilità.

La serena consonanza delle due posizioni consiste nell'invito all'esercizio di noi stessi nella libertà, come imprescindibile condizione di verità.

# 7. I MAESTRI DI MOWGLI

*«Per amore di colui che mostrò ad un saggio ranocchio la via della Giungla, osserva la Legge del Branco degli uomini, per amore del tuo vecchio e cieco Baloo».*

Il racconto Giungla propone una serie di figure «adulte» che, accanto all'esperienza diretta e alla Legge, costituiscono i maestri di Mowgli e i principali agenti della sua formazione. Questi personaggi emergono nella storia con caratteristiche particolari, con virtù e debolezze davvero «umane», con una ricchezza psicologica che immette i bambini in un mondo di molteplici sentimenti, caratteri e comportamenti proprio come accade nella realtà.

Queste splendide figure rassicurano ed educano: proprio come nel metodo scout, l'adulto è — nelle «Storie di Mowgli» — una presenza discreta che in primo luogo condivide, guida con pazienza, buonumore ma anche «polso fermo», corregge e perdona, gioca e insegna.

Il minimo comun denominatore di queste figure è l'autorevolezza, fondata sulla credibilità: esse sono credibili e affidabili perché rispettano la Legge prima ancora di farla rispettare agli altri, perché hanno esperienza e saggezza maturate anche attraverso l'età («Ho vissuto nelle gabbie degli uomini...», «Vi ho condotto per molte lune...», «Ho visto tutte le morte stagioni...»), perché non si lasciano trasportare dalle passioni del momento, ma sanno guardare lontano.

Tratteggiamo brevemente queste figure fondamentali, lasciando alla lettura attenta e individuale del testo la scoperta di queste affascinanti «personalità».

## Akela

Riproponiamo qui di seguito, se pur sfrondate di qualche ripetizione, le parole sempre attuali di Fausto Catani sulla figura del capo del Branco.

«Chiunque abbia letto con studiata attenzione il "Libro della Giungla" ha sentito attraverso il racconto la grandezza e l'importanza della figura di Akela.

Eppure si parla così poco di lui ed egli parla così poco in tutto il libro!

Ma l'opera che egli compie è così importante, le sue qualità sono così grandi, la sua figura è talmente bella che permea di sé tutto il racconto. Esaminiamola insieme.

La presentazione che ne è fatta — a storia già iniziata — nel brano famoso dell'ammissione di Mowgli al Branco, è sobria, ma nelle poche righe già balzano evidenti alcune sue doti.

La forza e l'astuzia gli sono apertamente attribuite e d'altra parte è evidente che senza di esse non avrebbe mai potuto diventare il capo del Branco. Kipling parla di un animale e dice giustamente astuzia. Noi, interpretando in Akela una figura di uomo, pensiamo all'intelligenza come al correlativo umano dell'astuzia animalesca.

Poche righe dopo si parla di un'altra grande dote di Akela, che determina la sicurezza e la fiducia del Branco: la sua esperienza. "Era incappato due volte in una trappola da lupi in gioventù...". Di più, questa esperienza è stata fonte di dolore. Non c'è vera esperienza in chi non ha conosciuto la vita, in chi non ha sofferto, in chi non ha saputo accettare serenamente tali sofferenze: "... una volta ne aveva buscate tante da essere lasciato per morto...", sofferenza puramente fisica dell'animale — sofferenza che sarà principalmente psichica nell'uomo capo — "... e così aveva imparato a conoscere gli usi e i costumi degli uomini". Non si drammatizzano, non si ingigantiscono le sofferenze patite, se ne prende soltanto atto e si mette in risalto l'esperienza ricavatane.

Ed ecco le prime parole di Akela: "Voi conoscete la Legge. Guardate bene o lupi". In esse è riassunto il compito — direi la missione — di Akela e ne è definita la figura: egli è il custode della Legge. Imparziale e sereno egli conosce la Legge. Sa che cosa è bene per la prosperità del Branco, veglia a che essa sia raggiunta nel rispetto e per il rispetto che della Legge è attuato.

Appena Mowgli è spinto nel cerchio s'eleva dietro le rocce il ruggito di Shere Khan.

"Akela non drizzò nemmeno un orecchio". Dignità nel contegno di Akela — non iattanza, non ira, ma contegno fermo che non ammette intromissioni indebite e contrarie alla Legge.

Nelle sue parole un solo rilievo — pacato peraltro e diretto al suo popolo, all'intruso nemmeno risponde —: "che cosa importano al Popolo Libero gli ordini di uno che non è dei loro?". In questa frase è tutta la decisione ed il senso di responsabilità del capo, il quale fa chiaramente

intendere che non tollererà altro da parte dell'intruso che non teme nonostante la sua forza, la sua fama, la sua prepotenza...

Egli è — altra sua dote — previdente: non si ferma e non è ingannato né dalla giovane età di Mowgli né dalla possibilità immediata di un conflitto con Shere Khan e vede, molto più in là, Mowgli cresciuto a lottare per il Branco ed essere a questi di enorme aiuto. I fatti gli daranno ragione a suo tempo.

Dunque Akela vede il bene del Branco e per la sua lealtà verso di questo vuole conseguirlo, ma c'è la Legge che impone norme che vanno osservate ad ogni costo e Akela è il custode di tale Legge. Brevissimo deve essere stato il conflitto nell'animo di Akela e la decisione è presa conformemente al retto spirito e ciò è nettamente dimostrato da tutta la scena che segue: egli farà di tutto perché — pur rispettando la Legge — Mowgli entri a far parte del Branco, ma è altresì evidente che, se ciò non sarà possibile, sarà la lealtà verso la Legge a prevalere, in quanto essa è il supremo valore morale...

Riprende il comando solo — nel tumulto seguito alla proposta di Bagheera — perché la Legge sia rispettata fino in fondo, sino ai più piccoli particolari e grida ancora: "Guardate, guardate bene, o lupi". Mowgli è stato accettato per l'offerta di un toro e le parole buone di Baloo. Ora la Legge parlerà in suo favore e lo proteggerà fino a che avrà ucciso il suo primo daino; ogni lupo deve quindi accostarglisi e guardarlo bene da vicino per essere certo di riconoscerlo d'ora in poi come uno della famiglia.

Poi "tutti precipitarono giù dalla collina alla ricerca del toro ucciso". Ma Akela non si muove, non corre giù con gli altri, eppure dobbiamo pensare che anche a lui avrebbe fatto piacere un bel boccone di carne sanguinolenta uccisa di fresco. Egli — il capo — rimane: rimane perché è padrone di se stesso perché domina i suoi sensi e l'ingordigia, rimane per dire la sua parola saggia che è di compiacimento, che è di indirizzo.

"È stata una cosa ben fatta", dice Akela lodando gli altri e senza vantar la sua parte nell'opera che è stata quella che ha portato le cose in porto: esempio di modestia.

Ed alla osservazione di Bagheera, che lo spinge a pensare a giorni tristi, futuri e inevitabili, Akela non risponde: il suo cuore è pesante perché sa che, anche quando la Legge diventerà per lui dura, egli sarà il primo a trovarla giusta e a sottomettervisi... come sempre.

Poi si scuote da questi pensieri che riguardano soltanto lui e riassunta la veste del capo dice: "portatelo via, ed allevatelo come si conviene ad uno del Popolo Libero".

Lo scopo immediato è stato raggiunto. È vano trattenersi su di esso, occorre rivolgere ogni più sollecita cura allo scopo finale: che Mowgli

sia preparato "come si conviene" a divenire quell'uomo di giudizio utile al Branco di cui oggi Akela ha sognato e per cui ha lottato.

Degli anni e della forza piena di Akela e della prosperità del Branco nulla sappiamo. Essi rifulgono in quella decina di anni, che ci dobbiamo contentare di saltare e che possiamo di tanto in tanto immaginare, durante i quali Mowgli è cresciuto "a vista d'occhio" ed ha condotto la sua "vita meravigliosa".

Ritroviamo dunque Akela "più vecchio e più debole" in un'altra contingenza tragica ed è ancora il cucciolo d'uomo a determinarla. Questa volta però Mowgli non è più spettatore passivo, ma attore di primo piano.

È un momento di crisi del Branco — chi non ne ha conosciuti? — durante il quale i "lupi più giovani del Branco" hanno stretto grande amicizia con Shere Khan e ne accettano gli avanzi.

La situazione, per l'opera subdola di questi, precipita: la ribellione contro la Legge è in atto e minaccia di travolgerne quanto prima il custode.

Bagheera ne avverte Mowgli per l'ennesima volta ed aggiunge il suo consiglio esperto.

Si compie il tradimento e Mowgli che è già sulla difensiva è sempre più convinto della necessità di agire: "Bagheera ha detto la verità. Domani sarà giornata decisiva tanto per Akela che per me".

Akela ed il suo protetto sono legati ora per la vita e per la morte: uno stesso destino, uno stesso nemico li accomuna.

Il Lupo Solitario è di nuovo sulla Rupe, ma non più sulla sommità: Akela, buon giocatore, rispetta la Legge anche ora. Ha fallito il colpo — non importa se questo sia avvenuto per il tradimento e la malvagità dei suoi nemici — ed accetta lealmente la sconfitta lasciando vacante il posto del capo.

La sudicia manovra di Shere Khan è in pieno sviluppo; ora, indisciplina, confusione di idee e di parole regnano nel cerchio sino a che gli anziani del Branco tuonano: "Lasciate parlare il Lupo Morto".

E questi parla: qual è il tono delle sue parole? c'è amarezza in esse, c'è una frustata — quanto meritata — agli "Sciacalli di Shere Khan", c'è la costatazione di fatto che per dodici anni egli è stato il capo Branco e che tutto è andato per il meglio in quel periodo, c'è il richiamo finale al suo diritto — il suo ultimo diritto — che gli è riconosciuto dalla Legge.

Le sue parole sono tanto dignitose e oneste e piene di forza ancora, che ad esse segue "un lungo intervallo di silenzio". I cospiratori — che sono vili come tutti i traditori — hanno paura di combattere e "nessuno si sentiva... di ammazzare da solo Akela". Ma l'anima del complotto —

Shere Khan — sentendo vacillare tutto il suo edificio di carta, interviene iroso, volgare, prepotente e minaccioso per ottenere il suo scopo, per placare la sua sete di vendetta e di odio, chiedendo che, lasciando da parte il "pazzo sdentato", gli sia consegnato Mowgli.

Tra il clamore disordinato ed incontrollato che segue, Akela riprende la parola tentando di far trionfare la giustizia ed il buon senso. "S'è nutrito del nostro cibo. Ha dormito con noi. Ha cacciato la selvaggina con noi. Non ha mai violato in alcun modo la Legge". Sono chiare e semplici constatazioni di fatto: il buon senso e la giustizia porterebbero senz'altro a riconfermare l'appartenenza piena di Mowgli al Branco...

Ma Shere Khan ha scatenato i più bassi istinti e nessuno vuole ascoltare parole di giustizia e di buon senso.

Ed Akela allora — soltanto allora — vede l'abisso spaventoso nel quale è caduto il suo Branco, il Branco per il quale ha tanto lottato e penato: "Io sono vissuto troppo davvero", esclama con un accoramento che commuove, tanto è profonda l'angoscia per l'amara constatazione della vile ferocia di quelli che fino allora considerava i suoi lupi. E dall'amarezza passa allo sdegno e "vili" li chiama e parla loro come a dei vili si parla, offrendo di lasciarsi scannare senza battersi. "E questo risparmierà la vita di almeno tre lupi nel Branco".

Disperato, Akela fa la grande offerta, ma troppo bene vede che il Branco è accecato e sordo e la sua disperazione da questo nasce, egli sa che il Branco "non vuol vedere" ed ascoltare.

Nel raggiunto drammaticissimo clima della rivolta aperta che ormai non può sfociare che nel combattimento all'ultimo sangue — "la maggior parte dei lupi si strinse intorno a Shere Khan, che cominciò a sferzarsi i fianchi con la coda" — la soluzione viene per la forza nuova di Mowgli che di colpo matura da ragazzo a uomo, a capo.

Ed Akela — sensibile come sempre — intuisce immediatamente tale trasformazione: il cucciolo d'uomo, il suo cucciolo d'uomo, è ormai il padrone; ed egli "che non aveva mai chiesto misericordia in vita sua", a Mowgli, al suo Mowgli, può rivolgere "uno sguardo supplichevole...". Quanto umano, e quanto sublime è quello sguardo che in nulla sminuisce la grandezza di Akela o la generosità di poc'anzi! L'amore paterno di Akela e filiale di Mowgli creano il miracolo, eliminano ogni dubbio di contraddizione.

Poi tutto si placa, come il fuoco che aveva ruggito furioso in cima al ramo nel momento in cui la scena aveva raggiunto il suo diapason più alto ed ora languisce: "alfine non rimasero che Akela, Bagheera ed una decina forse di lupi...".

Un collasso segue la straordinaria tensione di prima e la tragedia di Akela torna nell'ombra con semplicità, ritirandosi di fronte a quella che

gonfia il cuore di Mowgli... davanti alle sue lacrime misteriose... davanti all'ineluttabile discesa verso le terre arate...».

(tratto da *Piste*, «I vecchi lupi», Ed. Àncora, Milano 1970)

CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo bruno di tre anni ha interrogato la Rupe del Consiglio:

— *Il nome «Akela» può essere dato ad una donna?*

Un tempo non era possibile perché nell'A.S.C.I. i Branchi erano composti solo da bambini e la guida era soltanto maschile.

Nella seconda metà degli anni Sessanta anche le ragazze cominciarono a far parte degli staff di Branco: erano le «Cheftaines». Sorsero anche i primi Branchi misti. E le donne, al pari degli uomini assunsero la guida dei Branchi chiamandosi Akela. Oggi, nell'AGESCI, la guida di un Branco misto è affidata a un capo ed a una capo. Alcuni preferiscono assegnare il nome di Akela all'uomo e quello di Bagheera alla donna. Ma questo non è un dogma.

— *Akela che guida da solo il Branco non rappresenta un modello autoritario?*

È la Legge che prescrive che il Branco sia guidato da un capo. Akela non si impone al Branco con la violenza o il raggiro. Egli conduce il Popolo Libero rispettando per primo la Legge della Giungla che tutti guida e ispira nei comportamenti individuali. L'esperienza che ha fatto dell'uomo, le sue capacità e la sua competenza sono poste al servizio totale del Branco e non sono mai utilizzate per conseguire vantaggi personali. Akela non è un superman. Non lo è e non agisce come tale. Akela invecchia sino a divenire bianco lattiginoso e avrà bisogno, lui che era stato forte e coraggioso, di essere abbracciato, sostenuto e sollevato teneramente per poter morire come un «lupo».

E di aiuto aveva già avuto bisogno per sopravvivere ai tempi della disgregazione del Branco allorché fallì il colpo con il giovane *sambhur*. L'aiuto che reca a Mowgli in occasione della morte di Shere Khan è offerto in collaborazione con Fratel Bigio, perché da solo l'impresa sarebbe stata impossibile. Akela, in definitiva, guida il Branco saggiamente. E i saggi non sono mai contro l'uomo o al di sopra di esso. Servono.

(E se qualcuno pensasse a Bagheera, si ricordi della sua prigionia in gabbia, delle grida di aiuto rivolte a Kaa, del tuffo precipitoso nella cisterna, ecc...).

**Bagheera**

La pantera dalla «voce come il miele selvatico» e «terribile come l'elefante ferito» si presenta fin dalla sua prima apparizione come il personaggio più mutevole di tutta la Giungla. Forse in questa forza velata di dolcezza i capi più attenti hanno trovato un elemento di «femminilità» e hanno scelto di affidare questo personaggio alla capo Branco in unità miste: una pregevole intuizione del lupettismo italiano, per quanto non sia da precludere questo ruolo a un capo uomo.

Nel rapporto personale con Mowgli, tra i saggi della Giungla si distingue Bagheera per la sua particolare vicinanza al cucciolo d'uomo: non a caso è quella che accoglie le sue prime lacrime nella notte del «Fiore rosso». È la presenza più costante accanto a Mowgli, assente solo nell'episodio dei cani rossi, probabilmente perché davvero questa è una «caccia senza carne» dove solo l'indipendente Kaa può inserirsi a unico vantaggio del suo omettino. È lei che insegna a Mowgli i misteri della vita, che raccoglie le sue confidenze e che quasi sempre risponde alle sue domande.

Bagheera è un personaggio in evoluzione: madre all'inizio del racconto, come Raksha accoglie istintivamente il cucciolo nudo, offrendo la propria faticosa preda per lui; come Raksha vede lontano per il proprio figlio adottivo e preannuncia a Shere Khan la sua fine; come Raksha, che era pronta a morire alla Rupe del Consiglio, rischia la pelle per Mowgli alle *Tane Fredde.* Come una madre tenera ma severa impartisce la punizione a Mowgli al termine de «La caccia di Kaa», mentre Baloo, che pure all'inizio era il più esigente, vorrebbe solo dimenticare la brutta avventura: ma è subito pronta ad accoglierlo in un'abbraccio di perdono, con un semplice ed efficace «salta in groppa, fratellino».

Nei due racconti seguenti Bagheera diventa maestra: insegna a Mowgli a sopravvivere durante la siccità, risponde ai suoi dubbi dopo il racconto di Hathi alla *roccia della pace,* gli suggerisce di usare il fiore rosso contro Shere Khan e il suo codazzo di giovani lupi, lasciandolo però agire in prima persona. Infine, gli fa capire il valore della sofferenza: «adesso so che sei veramente un uomo».

Da questo momento Bagheera diventa l'amica: sempre fedele e disponibile quando Mowgli la cerca, eppure in qualche modo più distaccata; nella «Caccia all'Ankus» Bagheera è la prima con cui condividere la scoperta del nuovo tesoro, proprio come si fa con gli amici più cari. Poi, su un piano di assoluta parità, ciascuno segue la propria traccia commentando reciprocamente le scoperte. Ma l'episodio che più rivela questa amicizia tra «adulti» è la «Corsa di primavera»: Bagheera, tutta presa dalla sua corsa, ascolta apparentemente distratta e annoiata le lamen-

tele di Mowgli. Ma al momento cruciale dell'addio all'infanzia, arrivata di corsa con la zampa ancora gocciolante che «ha saldato il debito», sarà accanto all'amico per salutarlo, per accompagnarlo con il ricordo della sua fedeltà e del suo affetto.

Solo un profondo conoscitore dell'animo umano come R. Kipling poteva descrivere in modo tanto mirabile la maturazione di un rapporto tra individui.

CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo grigio di tre anni pose questa domanda alla Rupe del Consiglio:

— *Non è ridicolo che Bagheera, una pantera, possa diventare capo di un Branco di lupi?*

Niente affatto. Non è impensabile neppure sotto il profilo letterario, difatti poco prima che il Branco di Seeonee venisse disciolto — vedi «Il fiore rosso» — il comando del Branco era vacante e Shere Khan se ne andava in giro come un capo seguito da un codazzo di lupi nutriti di rifiuti. Nelle storie di Mowgli è un lupo che guida il Branco (Akela prima, Phao dopo) e si tratta di una guida solitaria (Akela significa: colui che è solo). Ma il nostro Branco non è quello immaginato da Kipling, è formato da bambini e bambine e l'Associazione richiede per le unità miste una guida maschile e femminile. Bagheera insieme ad Akela è probabilmente il personaggio più popolare e amato dai bambini, è quello più presente a fianco di Mowgli, ed è tra quelli che stabiliscono il maggior numero di rapporti con i personaggi delle «Storie». Per questo è stato scelto come «capo Branco» da porre accanto ad Akela nella guida dei Branchi misti. Anche per la possibilità di giocare il personaggio al femminile.

C'è infine da considerare che la questione non è assurda per i bambini, è la tipica faccenda che costituisce un problema solo per gli adulti.

**Baloo**

Della sua figura, come emerge dalle «Storie di Mowgli», abbiamo già parlato a proposito de «La legge: una liana che cinge la vita». Baloo, l'orso bruno della Giungla, appartiene «ad un'altra tribù» ma è il solo altro essere che è ammesso alla Rupe del Consiglio. Baloo che ha una buona parola per tutti, insegna ai lupacchiotti la Legge, le parole maestre, la lingua della Giungla e anche le Leggi del bosco e dell'acqua. Ba-

loo, il maestro della Legge, va a viene dove vuole perché si nutre soltanto di bacche, radici e miele; egli, pur dimostrando di essere un coraggioso lottatore, è mansueto e innocuo come i cuccioli che lo attorniano. Ma, soprattutto, Baloo ha confidenza con quell'ordine superiore del mondo che gli consente di guardare con occhio limpido e comprensione, cose, avvenimenti e persone.

Egli sa accorgersi della presenza del male attorno a sé, non lo teme e insegnando a vivere secondo la Legge lo fronteggia. Mentre Mowgli, con la tipica intransigenza dei ragazzi, non accetta che Shere Khan abbia una «sua notte», Baloo comprende anche questa apparente ingiustizia perché sa e vuole guardare oltre la realtà immediata e considerando i motivi della storia trascorsa sa leggere e considerarne gli effetti presenti.

Qual è l'origine e il motivo del binomio: sacerdote-Baloo? Fausto Catani aveva intuito nelle nobili qualità letterarie del personaggio di Kipling (accoglienza, pazienza e fermezza, affetto e saggezza) la possibilità di inserire nel gioco attivo del Branco la figura dell'assistente ecclesiastico: un adulto che altrimenti avrebbe rischiato di rimanere estraneo al mondo fantastico dei bambini. Così nel meccanismo di personificazione che valeva per gli altri vecchi lupi, ci fu un posto anche per lui.

Questa felice intuizione divenne presto molto popolare nei Branchi italiani, divenendo, in seguito, una regola o, se preferite, una tradizione.

Agli occhi dei bambini la sua figura è ricca e significativa e ben lo sanno quei vecchi lupi che hanno la fortuna di collaborare con un sacerdote a tempo pieno.

## CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo rosso di tre anni ha posto i seguenti quesiti alla Rupe del Consiglio:

— *Qualora nel branco non ci sia l'assistente ecclesiastico, il nome di Baloo può essere assegnato ad un vecchio lupo che non sia sacerdote?*

Considerata l'importanza di Baloo nell'economia delle «Storie» e la sua statura di maestro nell'educazione di Mowgli; considerato, inoltre, il grande impegno posto dall'Associazione nel qualificare i capi come catechisti, riteniamo che — mancando del tutto nei Branchi la figura dell'assistente ecclesiastico — possa toccare ad uno dei vecchi lupi esperti che compongono lo staff di assumerne il nome.

— *Il compito di educare alla fede i bambini spetta al vecchio lupo che assume il nome di Baloo?*

Certamente no e non è vero neppure quando si può disporre di un sacerdote a tempo pieno. L'educazione morale e religiosa dei lupetti e delle lupette spetta allo staff considerato nel suo complesso e non è, pertanto, affidata ad un vecchio lupo in particolare.

Per analogia, tale ragionamento, si estende ai quattro punti di B.-P. La formazione del carattere, l'igiene e il vigore fisico, l'abilità manuale e il servizio del prossimo rappresentano una responsabilità collegiale dei vecchi lupi. Non esisterà, dunque, nel Branco la figura del vecchio lupo che curerà esclusivamente l'aspetto fisico dei bambini o che si occuperà soltanto di abilità manuale o espressione, ecc.

**Kaa**

Figura sfumata, quella di Kaa, forse perché molto diversa: «Uno che non è della nostra tribù, che è senza piedi», dice Bagheera sospettosa. Ma fin dalla sua prima comparsa nella caccia al Bandar-log, presenta le medesime caratteristiche delle altre figure adulte: risponde cortese alla parola maestra, aspetta paziente che i due cacciatori gli spieghino il motivo della loro visita, rimane calmo quando gli riportano gli insulti delle scimmie, è forte e veloce, sa progettare un attacco efficace ed è astuto, capace di trasformarsi in un ramo fradicio per catturare la preda.

Eppure Kaa non è una figura «a tutto tondo» come Akela, Baloo e Bagheera: conserva una certa ironia e distacco dagli altri popoli della Giungla, ha delle capacità misteriose che fanno paura anche a dei grandi cacciatori (ma non a Mowgli che è un uomo) e fan dire a Baloo: «Non farò mai più alleanza con Kaa».

La sua pista non si incontra mai con quella del Branco: contro i cani rossi egli presta il suo aiuto solo per amore dell'«omettino» e anzi ha parole dure e sprezzanti per i lupi. È totalmente autonomo e forse anche un po' interessato, poco propenso a combattere per una «caccia senza carne». Eppure anch'egli si piega davanti all'impegno di una parola data e nel momento in cui decide di lasciarsi coinvolgere nell'impresa il suo coraggio e disponibilità sono totali.

La sua caratteristica principale, nel senso globale del racconto, è la saggezza, dettata dall'età e dalla capacità di far tesoro e riutilizzare in modo nuovo l'esperienza passata.

Paradossalmente, infatti, sebbene sia uno dei personaggi più indipendenti, è quello che trasmette a Mowgli nelle varie avventure il maggior numero di massime della Giungla.

È presente anch'egli all'ultimo saluto di Mowgli, sancendo con quel «è duro spogliarsi della pelle» la sua figura di adulto che conosce la vita e quindi comprende il dolore altrui, ma legge nei singoli avvenimenti un

ordine e un significato più vasti che sono — alla fine — giusti e inevitabili.

**Fratel Bigio**

Per quanto sia la figura più improbabile del racconto, questa è forse anche la più simpatica e affettuosa per i bambini: improbabile perché, mentre tutti gli altri animali invecchiano o muoiono, e due generazioni di lupi si susseguono nel corso della storia, Fratel Bigio è sempre lì, dalla tana di Mowgli bambino fino all'ultima corsa, e poi ancora a salutare il figlio di Mowgli nel racconto «Nel rhuk».

Eppure è così positivo, nella sua fedeltà assoluta e discreta, da poter rappresentare tranquillamente una figura di «fratello maggiore» molto vicina alla sensibilità dei bambini. È capace di una vera amicizia paziente e costante, che lo porta ad attendere lunghe notti ai bordi del villaggio, a correre per tutta la Giungla per raccogliere notizie sulle intenzioni di Shere Khan, ad affrontare il pericoloso Tabaqui per amore del fratello uomo.

Presenza silenziosa ma fattiva, Fratel Bigio incarna i valori della fedeltà assoluta e dell'amicizia che supera ogni difficoltà.

**Babbo Lupo**

Compare poco nel corso del racconto, eppure è una figura significativa per Mowgli: intanto, è la prima figura adulta che lo accoglie, con curiosità e delicatezza; dimostra di saper mantenere la calma di fronte alle malignità e alle prepotenze di Tabaqui e Shere Khan e sa porre fine con decisione alla loro arroganza. Conosce la Legge e la rispetta fedelmente. È affettuoso ed attento alle necessità della vita familiare.

Per quanto i maestri di Mowgli siano poi principalmente altri, sappiamo dal «Fiore rosso» che è proprio Babbo Lupo ad iniziare il cucciolo d'uomo ai misteri della Giungla.

La sua figura scompare presto, quando Mowgli diventa adulto nella sera del «Fiore rosso», e lascia il racconto con una raccomandazione al suo ranocchio, che è pervasa di affetto, malinconia ma — insieme — di fiducia e considerazione per il cucciolo che diventa uomo.

**Mamma Lupa**

Mamma Lupa, nei racconti della Giungla, non compare solo con il nome di Mamma Lupa (che ne definisce il ruolo e la funzione), ma anche con il suo nome personale di Raksha, la diavola.

Non esiste, non ha un'identità legata soltanto al rapporto con il cucciolo d'uomo che adotta come figlio: può diventare madre di Mowgli, invece, perché ha il carattere, il coraggio, la forza e l'amore di Raksha la diavola. Insomma non è il ruolo che la caratterizza, ma il suo carattere che rende possibile il ruolo.

Questo sfata un primo pregiudizio sulle figure femminili «forzatamente materne» o realizzate solo dal ruolo che ricoprono: Raksha è grande prima ancora di diventare la madre di Mowgli e per questo sarà per lui un'ottima madre. Compare in tre racconti, precisamente ne: «I fratelli di Mowgli», «Il Fiore rosso» e «L'invasione della Giungla».

Ci sono almeno quattro aspetti da sottolineare della sua figura e della sua presenza.

1) È la compagna amata, ammirata, ascoltata da Babbo Lupo, con cui dialoga e condivide la vita su un piano di assoluta parità e di grande rispetto. Cf «I fratelli di Mowgli».
2) È quella tra gli animali che per prima ama, difende e accoglie Mowgli. Cf «I fratelli di Mowgli».
3) Ha con Mowgli un dialogo amoroso e materno. Confronta «Il Fiore rosso»; «L'invasione della Giungla».
4) È una figura coraggiosa, con iniziativa autonoma, intelligente e generosa. Cf «L'invasione della Giungla».

È una figura fondamentale per la crescita di Mowgli: rappresenta l'accoglienza, l'affetto, la sicurezza, l'accettazione, la tana aperta, la saggezza unita all'orgoglio e al coraggio, la fedeltà ad un impegno educativo scelto per amore e condotto fino in fondo con tenerezza e fedeltà.

Per Raksha non ci sarà il declino di Akela: scompare nel momento del riconoscimento, da lei voluto e guidato, anche se sofferto, dell'autonomia e dell'acquisizione da parte «del figlio più amato», dell'identità di uomo, di adulto, di persona che sa contare su se stessa.

### CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo nero di tre anni ha posto la seguente domanda alla Rupe del Consiglio:

— *La Giungla è violenta, non è diseducativa per i bambini?*

Nella Giungla il male è presente nelle sue forme più elementari e primitive, ma il bene è una presenza costante e sovrabbondante che è in grado di riscattarlo e superarlo. Sappiamo che la Giungla contribuisce alla definizione di un ambiente educativo rappresentativo dell'ambiente esterno reale. Dobbiamo domandarci come è fatto l'ambiente reale nel quale vivono i bambini: violenza e sopraffazione abbondano, così come

gioia di vivere e solidarietà fraterna. Di violenti, adulatori ed imbecilli il mondo è pieno come lo è altrettanto di persone sagge, pie, oneste e pacifiche.

La Giungla rispecchia fedelmente tale realtà composita, ne è uno spaccato esemplare. Essa rappresenta l'animo umano con le sue tesi (Akela, Bagheera, Baloo e Kaa), le sue antitesi (Shere Khan, Tabaqui, le Bandar e i Dhole) e la sua sintesi (Mowgli). La Giungla non nasconde «il ranocchio» in un finto e inesistente paradiso caramelloso, ma lo aiuta a crescere tra tante insidie protetto da amici che gli vogliono bene e che saranno pronti a farsi da parte quando lui potrà camminare con le proprie gambe.

Non si deve temere la violenza, bisogna respingerla e avere buoni e solidi motivi per farlo; occorre aver maturato la forza d'animo e la convinzione necessarie per riuscire nell'impresa di costruire la pace e la giustizia (nella Giungla e in se stessi). In relazione alla violenza la Legge sarà di aiuto per apprendere che si può vivere facendo a meno di essa (e qualcuno sosteneva un tempo che la Giungla conduceva all'evasione dalla realtà!!). La Giungla non ha il compito di tradurre e spiegare la realtà sociale, ma i valori universali di cui è intessuta ne fanno indubbiamente una chiave d'interpretazione eccellente.

E poi la Giungla non è solo «violenta», nella Giungla si ride a crepapelle, si piange di gioia e di tristezza, si gioca, ci si vuole tanto bene e ci si diverte insieme. Avete mai contato le battute argute e ironiche dei vari personaggi e le situazioni divertenti, comiche e anche malinconiche che costellano le «Storie»?

# CAPITOLO IV

# GIUNGLA NELLE UNITÀ MISTE E COEDUCAZIONE

**— Brevi cenni storici sull'argomento**
**— Coeducazione ed educazione**
**— Ambiente fantastico e coeducazione**
**— Coeducazione e vita di Branco:**
**vita di gruppo e dimensione comunitaria**
**l'ambiente del Branco, comunità fondata sulla famiglia felice**
**la progressione personale**
**i vecchi lupi**
**— La Giungla: un ambiente educativo per i bambini e le bambine.**
**L'identificazione con i personaggi**

*«Babbo Lupo assisteva sbalordito. Aveva quasi dimenticato i giorni... quando essa correva col Branco e non era chiamata la diavola per complimento».*

# BREVI CENNI STORICI SULL'ARGOMENTO

Dal 1946 al 1974 l'A.S.C.I. utilizzò la Giungla per definire l'ambiente educativo da proporre ai bambini. Tale ambiente fantastico era di fatto utilizzato — pur senza il necessario approfondimento teorico — nelle numerose unità miste che già allora esistevano.

Nel corso degli anni Sessanta l'A.G.I. aveva nel frattempo abbandonato qualsiasi riferimento al simbolismo del Bosco nel Cerchio delle coccinelle.

La situazione alla vigilia della nascita dell'AGESCI, era la seguente: il lupettismo italiano aveva una forte base di Branchi monosessuali ed una consistente fascia di unità miste che adottavano la Giungla; il coccinellismo italiano si rivolgeva esclusivamente alle bambine esprimendo notevoli riserve circa l'utilità di un riferimento simbolico nelle attività delle coccinelle.

Con la fusione dell'A.G.I. nell'A.S.C.I. nel 1974, le Branche Lupetti e Coccinelle dell'AGESCI iniziarono un comune lavoro d'approfondimento e ricerca che, pur nel rispetto della ricchezza della tradizione e dei patrimoni associativi portati in eredità, tendeva a dare unità ai principi educativi per i bambini e le bambine e a definire un quadro unitario delle strutture e degli strumenti metodologici che tali principi concretizzavano.

Intorno all'ambiente fantastico sorsero dubbi e interrogativi; soprattutto centrati sulle caratteristiche che esso avrebbe dovuto avere per risultare un efficace strumento educativo per i bambini e le bambine. Si discuteva, inoltre, della compatibilità della Giungla — strumento tradizionalmente usato per i bambini — con le unità miste e dell'opportunità di dotarsi d'uno o più ambienti fantastici diversamente ispirati.

Nel 1977 si affermò che non vi era motivo di rifiutare in una unità mista quel racconto che la tradizione nazionale aveva consolidato per le unità monosessuate a patto, però, che venissero soddisfatte talune precise condizioni. Tali condizioni trovarono poi riscontro nel 1980 all'interno del Regolamento delle Branche negli articoli relativi all'ambiente fantastico.

Il coccinellismo cominciò a cercare il suo racconto ed il lupettismo ad

analizzare il proprio per verificare l'utilizzazione della Giungla nelle unità femminili e miste.

La realtà delle unità miste — ormai una scelta consapevole effettuata dalle comunità capi — e il lungo dibattito associativo sulla coeducazione — che un po' superficialmente nelle Branche venne indirizzato verso l'ambiente fantastico inteso come suo interlocutore privilegiato — consentirono l'affiorare di una rinnovata attenzione e valutazione positiva della tradizione pedagogica e metodologica della Giungla.

Nel 1982, finalmente, nel rilevare la consistenza della reale utilizzazione della Giungla nelle unità miste si pone attenzione alle potenzialità ancora inespresse di questo ambiente fantastico, delineando per la coeducazione alcune indicazioni di fondo non sempre esauribili nella tematica dell'ambiente fantastico, ma che rientravano invece nei più ampi problemi relativi alla vita di staff, alla testimonianza dei capi e alla vita interna dell'unità.

La contemporanea ricerca di altri ambienti fantastici sperimentali consentì un rinnovato interesse per la Giungla e nel 1983 il consiglio generale espresse «parere favorevole all'adozione in unità miste, maschili o femminili, dell'ambiente fantastico Giungla vissuto attraverso "Le Storie di Mowgli" nell'utilizzazione fattane da B.-P. e arricchita dalla tradizione del lupettismo italiano».

La Giungla, pertanto, esprime una proposta educativa valida per i bambini e le bambine, considerati insieme o separatamente, ognuno con la propria personalità, potenzialità, predisposizioni, inclinazioni e predilezioni, ma con le stesse esigenze di meraviglioso, di fantastico, di conoscenza, di avventura, di interpretazione della realtà, di gioco di spazio per essere protagonista.

La Giungla va vista e verificata nella sua irrinunciabile interdipendenza con la vita di unità; ma proprio in quest'ultima la scelta di coeducazione deve comportare una profonda e consapevole responsabilità educativa, coinvolgendo una gamma di attenzioni che esulano dalla problematica dell'ambiente fantastico e che invece ne sono presupposto all'applicazione.

## Coeducazione ed educazione

La coeducazione è uno strumento educativo; come tale non è un principio teorico ma una proposta concreta che si rivolge ai bambini — come il gioco, la vita comunitaria, il servizio, la vita all'aperto... — e richiede chiarezza nelle motivazioni e negli obiettivi.

La coeducazione intesa come *educare insieme bambini e bambine* (al di là della forma e dei tempi che ogni unità darà a questa esperienza) è

un'occasione offerta loro, nell'intento di «meglio favorire la realizzazione della loro personalità», *per crescere nel rapporto con se stessi e con gli altri,* dove altri significa diversi da sé per caratteristiche personali, per età, per sesso, per storia, per caratteristiche attribuite socialmente; *per superare nell'esperienza,* prima che nelle idee e nelle ideologie, i limiti, gli stereotipi, le difficoltà, i condizionamenti, in modo da cogliere degli altri il loro essere persona, il loro valore come tale, e nelle stesso modo cogliere se stessi.

Nello scautismo l'ambiente del Branco è il luogo privilegiato — teoricamente al pari di qualunque altro costitutivo di un piccolo gruppo — ove promuovere la formazione del carattere dei bambini prospettando loro una vera società dimensionata sulle effettive caratteristiche psicologiche dell'età evolutiva; tale formazione, scaturente da un divertente allenamento e da un impegnativo tirocinio, mira all'acquisizione di capacità personali, connesse a valori universali, da utilizzare — in una visione cristiana della vita — per l'inserimento nella società di una persona attiva ed orientata verso il prossimo. Il Branco, in tal senso, è un ambiente educativo perché fornisce gli stimoli, le occasioni, i mezzi e le verifiche necessarie, perché semplifica e chiarisce, perché prospetta valori ed esperienze. Il Branco, dunque, può essere inteso come «scuola» e «cultura» perché favorisce l'impostazione personale del bambino nel suo rapporto con gli altri, (coetanei ed adulti) in funzione della propria vita sociale ed ecclesiale.

Coeducare coinvolge allora tutti gli aspetti ed i significati dell'educazione (educazione non ruolizzante, socializzazione, educazione all'amore), e riguarda, inoltre, un aspetto specifico irrinunciabile della realtà umana che ha assunto importanza e problematicità particolare nell'attuale contesto sociale: imparare a stare insieme con persone di sesso diverso, sperimentando e cogliendo la loro diversità come arricchente e non come una barriera da infrangere con la diffidenza e/o lo scherno individuale o di gruppo.

Non si tratta di annullare o negare le diversità (le differenze biologiche — forse meno obbliganti di quanto si pensi — hanno un riscontro sul piano psicologico e del rapporto col mondo, e vanno considerate come potenzialità e non come «disturbo»; è arduo stabilire quali differenze e quali bisogni siano indotti socialmente e quali siano trasmessi geneticamente) ma di viverle come arricchimento reciproco, e soprattutto scoprirle in ogni persona e non applicare definizioni preconfezionate, superando le esasperazioni per cogliere sia la complementarità sia gli elementi in comune tra identità maschile e femminile.

## Ambiente fantastico e coeducazione

Da quanto precede è agevole intendere che la coeducazione non si risolve affatto nel rapporto esclusivo con l'ambiente fantastico bensì ha bisogno che altri strumenti ed altre essenziali componenti metodologiche concorrano attivamente a sostenerne la valenza educativa (la vita di gruppo e la dimensione comunitaria, l'ambiente del Branco fondato sulla famiglia felice, la progressione personale, la testimonianza dei vecchi lupi, la comunità capi).

Coeducazione e ambiente fantastico sono due diversi strumenti educativi dai quali nessun capo Branco può prescindere. Se non ha alcun senso la pretesa di coniugare l'ambiente fantastico con gli altri strumenti del metodo al fine di verificarne la rispondenza e la compatibilità in ordine alle più diverse caratteristiche da questi recate (l'ambiente fantastico è veramente l'elemento originale che caratterizza il lupettismo rispetto a qualunque altra forma di gruppo infantile), non è affatto secondario domandarsi quale rapporto intercorra tra questi due strumenti e in quale relazione entrino vicendevolmente.

La coeducazione mira a progettare un positivo rapporto educativo tra i sessi; l'ambiente fantastico realizza, semplificandolo, un ambiente educativo offrendo ai bambini la possibilità di vivere con continuità una storia affascinante con la quale crescere e confrontarsi.

Orbene, morale indiretta, simbolismo, modelli educativi, processi d'identificazione, gioco di personificazione sono incompatibili con la coeducazione?

Certamente no. E questa è stata la risposta fornita dall'Associazione in occasione dei consigli generali.

L'Associazione per motivare concretamente l'originalità e l'interdipendenza di questi due aspetti del metodo scout nella vita di Branco, non ha fatto ricorso ad argomentazioni teorico-pedagogiche — argomentazioni non reperibili a priori in quanto l'ambiente fantastico è una realtà ed una nozione peculiare dello scautismo, che non esiste in campo didattico, pedagogico o scientifico e che come tale, va incontro nell'applicazione, ad intenti pionieristici — ma si è riferita all'esperienza concreta delle unità miste e al patrimonio metodologico visto nel suo insieme di strumenti educativi da utilizzare in modo globale e combinato tra loro.

## Coeducazione e vita di Branco

Nella vita di Branco vi sono alcuni strumenti privilegiati che contribuiscono a presentare e rendere concreta la proposta di coeducazione.

*Vita di gruppo e dimensione comunitaria*

La scelta scout nelle Branche L/C propone al bambino e alla bambina, tramite l'unità, un cammino di autoeducazione che permette loro di crescere e maturare affrontando in modo critico le esperienze e le occasioni offerte dal metodo. Le proposte dei capi aiuteranno i bambini a prendere coscienza di sé, degli altri e delle mete raggiunte. La vita all'interno dell'unità offrirà ai lupetti e alle lupette l'occasione di partecipare in modo attivo a tutte le attività, portando agli altri il contributo, la collaborazione e la competenza personale di ciascuno. Il bambino è così invitato ad accorgersi di chi gli sta intorno e ad impegnarsi non solo per sé ma anche per gli altri.

Il Branco è una proposta di vita comunitaria in cui ciascun bambino ha un'identità individuale ed un suo ruolo, ed in cui l'impegno e la responsabilità del singolo sono indispensabili per la crescita del gruppo.

L'invito rivolto al bambino di accorgersi di chi gli sta intorno nonché la rilevanza dell'identità individuale e del suo ruolo all'interno del gruppo, consentono di individuare nella «vita di gruppo e dimensione comunitaria» — strumento del metodo scout — un formidabile terreno di cultura per la nascita, la sopravvivenza e la fioritura della coeducazione.

*L'ambiente del Branco, comunità fondata sulla famiglia felice*

Il Branco costituisce la comunità primaria fondamentale che, nel clima di famiglia felice, offre al bambino occasione di arricchimento e di sviluppo sul piano fisico, intellettuale, morale, spirituale, manuale e sessuale.

La famiglia felice nasce dal clima creato nel Branco ed è alimentata da gesti, segni e momenti che facciano comprendere a ciascuno la propria importanza come singoli ed il piacere di giocare insieme e di volersi bene. L'atmosfera di famiglia felice dà ad ogni bambino la sicurezza di essere inserito in un cammino personale di crescita da compiere insieme agli altri. Perché sia possibile un reale legame di conoscenza e rispetto reciproco, di fratellanza, di collaborazione costruttiva ed un vivo sentimento di appartenenza alla comunità, è opportuno che il numero dei bambini nel Branco non sia superiore a 25-30 né inferiore a 12 e che siano inoltre, rappresentate tutte le età in modo equilibrato. Anche la scelta dei capi e del capo sestiglia andrà effettuata secondo un'attenta valutazione delle esigenze del Branco e dei rapporti esistenti in esso.

La vita comunitaria e il clima di famiglia felice, pertanto, favoriscono la collaborazione e l'accoglienza reciproca.

In età di Branco la maggiore capacità di percepire il comportamento

degli altri (superamento dell'egocentrismo) consente al bambino una maggiore percezione delle diverse personalità, la scoperta degli altri come individui con cui imparare a collaborare, la scoperta delle loro esigenze e dei loro punti di vista, dei quali tenere conto o con i quali giungere a scontrarsi.

Fornire ai bambini le occasioni concrete e non solo la loro prospettiva — per riconoscere e valorizzare le caratteristiche di ognuno, allargando la possibilità delle esperienze da affrontare e con cui confrontarsi, per percepire il mondo tenendo conto delle sensibilità diverse — porta ad una maggiore completezza la proposta che rivolgiamo loro. Vanno inoltre assicurati ai due sessi alcuni spazi autonomi di attività qualora ciò si rivelasse necessario nella vita di Branco.

Il Branco-famiglia felice è il fertilizzante indispensabile per il seme della coeducazione.

*La progressione personale*

Con la pista di Branco si propongono ai bambini esperienze ed attività per la graduale acquisizione di nozioni e capacità comuni a tutti — differenziate nel tempo in ordine all'età — in funzione di un «essere» fedeli ad un impegno preso (Promessa), al meglio di se stessi (Motto) e al servizio degli altri e dei più piccoli (Legge).

Con la pista personale, elaborata nel quadro della pista di Branco, ciascun bambino tende verso gli obiettivi comuni sviluppando però potenzialità proprie, seguendo la propria strada e assumendo via via impegni personali adatti alla sua evoluzione pedagogica.

Nella progressione personale la tappa della conoscenza (Promessa-Lupo della Legge) implica nel bambino lo sforzo di *conoscere gli altri* e le regole che guidano la comunità nonché il fatto di *essere conosciuto* ed *accettato* per ciò che si è; la tappa della competenza (prima stella-Lupo della Rupe) concerne invece la *valorizzazione personale* ed il *riconoscimento del valore degli altri* congiunto alla percezione della *diversità esistente tra le persone;* la tappa della disponibilità (seconda stella-Lupo Anziano), infine, rivela l'attitudine del bambino ad essere *disponibile a collaborare con chiunque* — a prescindere dal sesso e dall'età dei momentanei compagni di gioco, nella diversità riconosciuta dei talenti personali di ognuno — e soprattutto a prodigarsi nei confronti dei piccoli.

La progressione personale è il robusto aratro per dissodare il campo della coeducazione.

*I vecchi lupi*

Unitamente all'assistente ecclesiastico, i vecchi lupi sono solidalmente responsabili della vita di unità, in un clima di famiglia felice Ciascuno contribuisce alla proposta educativa a seconda della propria sensibilità, esperienza e conoscenza del metodo. Per l'importanza fondamentale che nella formazione scout ha la testimonianza del capo, i rapporti tra gli adulti educatori si riflettono sui rapporti, anch'essi di reciproca fiducia e di gioiosa fraternità, di corresponsabilità e rispetto delle persone, che intercorrono tra capi e bambini. A tale fine è opportuno che anche nelle unità monosessuali il gruppo degli educatori sia misto.

La presenza nel Branco di capi di entrambi i sessi costituisce per i bambini e le bambine un importante e concreto punto di riferimento perché essere educatori insieme, uomini e donne, significa divenire segno evidente della proposta co-educativa che si vuole presentare e testimoniare.

In questo senso gli adulti rappresentano per i bambini un fondamentale modello di socializzazione per un corretto inserimento di questi ultimi nella società.

Attraverso il loro comportamento i vecchi lupi presentano modelli di vita adulta, realtà futura verso la quale è rivolta comunque la personalità del bambino.

Lo staff deve riuscire a stabilire al suo interno un autentico rapporto di collaborazione e di rispetto, valorizzando opportunamente le diversità e le caratteristiche personali di ciascuno e prestando attenzione a garantire ai capi uno spazio adeguato nella gestione delle attività e nel rapporto con i singoli lupetti.

La diarchia — presenza educativa di un capo e di un capo Branco nelle unità miste (presenza auspicata anche nelle unità monosessuali) — non trova nelle «Storie di Mowgli» un'esatta corrispondenza. Il capo del Popolo Libero è uno solo: Akela.

Ma, e lo abbiamo già detto, è noto che noi non raccontiamo semplicemente una «storia», offriamo la lettura pedagogica di un racconto.

Questo aspetto è pertanto del tutto marginale rispetto all'esempio costruttivo che un capo e una capo possono dare ai bambini lavorando con stile e affiatamento fra di loro.

Infine è essenziale che i vecchi lupi per primi sappiano vivere serenamente il rapporto con se stessi, con gli altri e con l'altro sesso. Sul fattore «capo» si gioca l'instaurarsi di un corretto rapporto coeducativo e si contribuisce alla identificazione positiva dei bambini col proprio sesso.

I vecchi lupi rappresentano, dunque, l'insostituibile elemento umano da impiegare nel campo della coeducazione.

*La Comunità Capi*

L'attività di Branco può svolgersi in unità monosessuali, parallele o miste (vedi art. 32 del Regolamento delle Branche L/C). In concreto la maggiore o minore opportunità di adottare uno o l'altro di questi tipi sarà valutata dalla Comunità Capi in base al proprio progetto educativo.

Nel progetto educativo della Comunita Capi e nella pista di Branco andrà, inoltre, prestata attenzione all'educazione globale della sessualità in età lupetto/a (vedi art. 14 del Regolamento delle Branche L/C). I suoi obiettivi sono:

— la scoperta gioiosa del proprio corpo come dono di Dio e la confidenza con esso (gioco, famiglia felice, efficienza fisica, allenamento sensi, vita all'aperto, abilità manuale, catechesi);
— la scoperta della diversità dell'altro e dell'arricchimento reciproco che ognuno riceve nel vivere insieme (vita di Branco, gioco, pista di Branco e pista personale);
— il superamento della ruolizzazione stereotipata dei due sessi, come valorizzazione di tutti gli elementi personali di ciascuno (vita di Branco, sestiglie, gioco, attività a tema, lavoro di gruppo, pista personale).

La comunità capi rappresenta il necessario progetto di assemblamento dei vari strumenti a disposizione per garantire le complessive condizioni di vita della coeducazione.

**La Giungla: un ambiente educativo per i bambini e le bambine**

Dal punto di vista dell'adulto la Giungla rappresenta per il bambino una proposta di crescita che tende ad affrontare, come ogni favola, i suoi problemi esistenziali. Presentando valori universali attraverso l'uso di simboli, personaggi affascinanti e situazioni avventurose, l'adulto cerca d'entrare con discrezione nel delicato mondo interiore del fanciullo utilizzando lo strumento del racconto che gli è congeniale.

La Giungla si rivolge direttamente al bambino — che scopre la realtà con i suoi occhi e con la sensibilità e lo stupore di un'età precisa — stimolandolo a:

— conoscere un ambiente (nuovo, attraente, positivo, comprensibile);
— inserirsi in esso, viverlo con gioia e sperimentarlo attivamente;
— essere protagonista (per imparare a costruire e giocare il proprio ruolo);
— prendersi sul serio nel gioco (niente di più facile per lui) e a prestare la dovuta attenzione agli altri.

Nel racconto il riferimento diretto alla crescita di un bambino è incar-

nato da Mowgli che non rappresenta un modo di essere uomo o donna nella realtà, ma il cammino lento e graduale di un essere umano alla ricerca di un reale inserimento nella comunità che lo ha accolto. Ricerca di se stesso, ricerca della verità per vivere libero coerentemente con quanto scoperto.

Certo nelle «Storie» Mowgli è un maschietto e qualcuno potrebbe sostenere che gli ambienti creati da Kipling sono decisamente virili, ma noi non crediamo assolutamente che correre, saltare, giocare, nuotare, curiosare, sognare, piangere e... battersi siano caratteristiche esclusivamente maschili; così come la bontà, la lealtà, il coraggio, l'audacia, la violenza, la doppiezza, la vigliaccheria non rappresentano valori — positivi e negativi — che identifichino un sesso piuttosto che un altro. E torniamo a discorsi già fatti: all'universalità della Giungla, al suo essere una parabola esemplare di crescita, ai valori dell'animo umano raffigurati nei personaggi principali, ecc.

Noi non proponiamo ai bambini «soltanto una storia» bensì un racconto da vivere e giocare, filtrato dalla nostra precedente lettura pedagogica.

Ciò che conta non è che i personaggi Giungla siano maschi o femmine, ma che un bambino possa trovare in una comunità — il Popolo Libero — lo stimolo e le occasioni per crescere (insieme ad altri) accompagnato da adulti che gli lasciano spazio e gli affidano delle responsabilità. Adulti che lo aiutano ad interpretare e a comprendere l'importanza del rispetto delle regole del gioco. La comunità man mano si allarga e dal Branco arriva a comprendere tutta la Giungla, che esiste prima dell'arrivo di Mowgli ed esisterà dopo che egli dovrà lasciarla.

Egli è accettato nel Branco, non come maschio o femmina, ma come «cucciolo d'uomo», che «vivrà per correre con il Branco e con il Branco cacciare... perché gli uomini e i loro cuccioli sono molto saggi»: non come uno fra tanti, ma con un ruolo e un'importanza particolare, come hanno ogni bambino e bambina nella loro vita nel Branco.

E le situazioni che Mowgli affronta sono rivivibili da bambini e bambine e collegabili alla loro esperienza reale quotidiana, perché affrontano problemi e presentano valori che sono universali, al di là del sesso e delle categorie sociali.

La sensibilità di ognuno trova spazio non necessariamente in ogni momento del racconto, ma certamente nella globalità dei personaggi, delle situazioni, dell'ambiente, «un mondo con i suoi valori e le sue contraddizioni, le sue speranze e le sue delusioni, i suoi ricordi e i suoi progetti», fatto sì di suoi momenti di lotta, ma anche di serena convivenza, di esplorazione, di racconto, di gioco e di scherzo (pag. 81 capov. 38), momenti che spesso si accendono nella tensione e subito si riempiono di

affetto e rispetto reciproco (pag. 89 capov. 27; fine de «La caccia di Kaa»; ...), situazioni che coinvolgono nella loro drammaticità, ma che trasmettono il senso ed il valore della vita.

Questa globalità con cui guardare alla Giungla è data dal suo stesso popolo, che nel passato aveva saputo trovare un'unità, quando di fronte alle difficoltà tutto diventa relativo e secondario all'impegno per affrontarle insieme, e che sa mantenerla adesso, nella diversità e nelle tensioni, tramite la Legge.

**L'identificazione con i personaggi**

Il bambino e la bambina entrano nella Giungla attraverso l'identificazione, nei momenti di ascolto e gioco del racconto, con i personaggi per cui sentono maggiore simpatia, affinità, approvazione. Si tratta di un processo interiore personale, che dipende dal coinvolgimento emotivo che la narrazione riesce ad instaurare, che si innesta per qualcosa che riguarda da vicino la realtà di ognuno di loro, che ha un peso ed un significato diverso secondo le età, le occasioni, le situazioni.

L'identificazione permette di rielaborare autonomamente la storia, di utilizzarla per quello che serve a se stessi in un determinato momento (oltre che per la crescita della comunità) indipendentemente dal sesso del personaggio scelto, problema che il bambino supera nella consapevolezza della finzione del gioco di personificazione, in cui egli rivive la storia con se stesso come protagonista.

(L'esperienza con i bambini ha ancora una volta contribuito a sdrammatizzare e ridimensionare questa che era vista come una difficoltà tale da suggerire in passato la necessità della presenza nel racconto di bambini di entrambi i sessi, o la eliminazione della figura del bambino come personaggio, sostituita con animali, che possono non essere caratterizzati sessualmente).

Il valore della Giungla non sta, e non crediamo vada ricercato, nel voler presentare il rapporto ideale tra i sessi, ma nel presentare rapporti tra i personaggi — maschili e femminili, grandi e piccoli, deboli e forti, giovani e anziani — che siano corretti, rispettosi gli uni degli altri.

Il tradurre questo tipo di rapporti all'interno della comunità fa sì che il Branco diventi «stile di vita» e non solo un gruppo di bambini.

I personaggi femminili presenti nel racconto non sono secondari, bensì significativi, con una loro identità e personalità, presenti in momenti fondamentali della vita di Mowgli.

Essi «non sono però nel racconto per permettere l'identificazione femminile, ma perché siamo, nella realtà della vita, maschi e femmine,

ognuno con la possibilità di esprimere dei valori e dei significati» che si completano a vicenda.

Giungla e coeducazione, entrambi aspetti che vanno vissuti, richiedono allora, nella loro concretizzazione interdipendente, da una parte una visione globale della Giungla e la capacità dei capi di lasciarsi avvincere e appassionare dal fascino del racconto (per farlo rivivere nella fantasia dei bambini e trasporlo nella realtà dell'unità); dall'altra la consapevolezza dell'importanza fondamentale del riscontro nella realtà, nella vita di Branco e nella testimonianza degli adulti, che sono continuamente coinvolti nel loro modo di educare: l'esperienza concreta indirizza l'interpretazione dei messaggi a livello fantastico, interpretazione legata anche ai giochi di rielaborazione autonoma e comunitaria.

# Parte seconda

# AVVISTANDO LA PREDA

## *(la metodologia della Giungla)*

# CAPITOLO V

# COME UTILIZZARE LA GIUNGLA IN BRANCO

**1 - Premessa**

**2 - L'atmosfera Giungla**

a) il linguaggio di Branco
b) le parole maestre, i proverbi e i detti della Giungla
c) le massime del lupetto (note anche come «massime della Giungla)
d) i segni del Branco: saluto del lupetto, urlo di sestiglia, saluto del Branco, nome del Branco, totem, grande urlo, Motto, quaderno di caccia del Branco, quaderno di caccia personale.
e) le cerimonie: accettazione dei cuccioli, Promessa, (dove, quando e in quanti pronunciarla), cerimonia della Promessa, piccola veglia della Promessa, consegna della I e II stella, salita al Reparto, cerimonia della salita, «la morte di Akela»
f) la Rupe del Consiglio (quando si svolge)
g) la parlata nuova
h) i canti e le danze
i) la tana - Disegni per la tana

*«La Giungla ha molte lingue ed io le conosco tutte».*

# 1. PREMESSA

«Erano le sette di una caldissima sera tra le colline di Seeonee...». Con queste parole cominciano «Le Storie di Mowgli» ed è con le medesime parole che Akela, il capo del Branco, introduce i suoi lupetti nell'avventura fantastica della Giungla.

Ai cuccioli di primo pelo e a tutti gli altri lupetti del Branco, «dai veterani color del tasso capaci di atterrare da soli un cervo, ai giovani lupi di tre anni, che credevano di essere in grado di fare altrettanto», il racconto apre le porte all'avventura di un ragazzo che cresce in un ambiente naturale, primitivo e selvaggio, allevato in un branco di lupi, «il Popolo Libero», che lotta, soffre, tradisce, combatte. Con esso il cucciolo d'uomo diventa adulto seguendo i consigli dei vecchi lupi ed obbedendo alla Legge, in uno spirito di affermazione e di crescita personale fondate su valori morali positivi.

L'entusiasmo che suscita il racconto, la forza letteraria e poetica che possiede, la tensione avventurosa e fantastica che ne scaturisce fanno sì che la Giungla rappresenti per il Branco il suo grande gioco.

Se il narratore saprà incuriosire e appassionare i lupetti, e suscitare in loro gioia, fierezza o sdegno, se saprà sottolineare i passaggi più significativi ed utilizzare le vicende delle storie per illuminare con esse gli avvenimenti reali della comunità di Branco, allora la Giungla non sarà solo un bel racconto ma qualcosa di più, molto di più: sarà la storia stessa della vita del Branco e, in fondo, di ciascun lupetto. Sarà l'invito al gioco, all'impegno, alla caccia: costituirà per il bambino l'invito a crescere.

«Conducilo via, disse Akela a Babbo Lupo, e allevalo come si conviene ad uno del Popolo Libero... e Babbo Lupo gli insegnò l'arte sua e il significato di ogni cosa nella Giungla».

È questo lo scopo del gioco: insegnare il significato di ogni cosa e dobbiamo riconoscere che il «Libro della Giungla» ci offre un ambiente, uno spirito e una gamma di attività che soddisfano molto naturalmente e molto semplicemente i bisogni dei lupetti.

La vita del Branco è basata, quindi, sulle avventure di Mowgli nella Giungla e sulle vicende del Popolo Libero: per questo ogni vecchio lupo deve possedere e conoscere il «Libro della Giungla» di Kipling e saper

trovare in esso i termini essenziali delle attività di Branco.

Il racconto apre le porte alla Giungla: per questo il vecchio lupo deve saper raccontare bene, per questo deve leggere e rileggere più volte lo stesso brano prima di narrarlo, per questo i passi essenziali vanno ricordati a memoria, e risulta necessario curare in ogni dettaglio il luogo, il tempo e l'atmosfera per ottenere un buon successo nell'uditorio.

Al riparo da coloro che con sufficienza esprimono una conoscenza superficiale e approssimativa della Giungla. Occorre invece possedere una familiarità profonda con i personaggi, i luoghi, gli avvenimenti, i modi di dire e i proverbi, di modo che una banale circostanza o una semplice occasione nella vita di Branco possa richiamare alla memoria dei vecchi lupi la citazione giusta al momento giusto ed evocare di riflesso al cuore dei lupetti l'intero mondo dell'ambiente fantastico nel quale reimmergersi temporaneamente: per farla breve, «Le Storie di Mowgli» vanno studiate a fondo e su di esse è necessario esercitarsi (all'interno dello staff prima di tutto: prove di racconto, simulazione dei giochi, ripasso dei canti e delle danze...).

# 2. L'ATMOSFERA GIUNGLA

Il racconto potrebbe essere presto dimenticato — e risultare, così, superfluo ai fini educativi che ci prefiggiamo — se non trovasse un adeguato supporto nella vita di Branco. Che cosa ne sarebbe delle belle intenzioni che «La caccia di Kaa», ad esempio, può suscitare se poi la vita attiva del Branco si svolgesse su altre frequenze? Il solo racconto, dunque, non basta; occorre sostenerlo all'interno del programma annuale del Branco per prolungare i suoi effetti e riuscire a cogliere e ben utilizzare gli innumerevoli spunti educativi che — unitamente alle predominanti valenze morali, sociali, e formative del carattere — pullulano nelle pagine delle «Storie». Allo scopo concorreranno le attività basate sui sette filoni e abilmente inserite dallo staff nella pista di Branco. Tra codeste attività, gli spunti pratici derivati direttamente dalla Giungla, saranno, come è ovvio, numerosi. (Vi ricordate ad esempio di Mowgli che corre, salta, si arrampica e nuota nella Giungla, del suo mantenersi pulito e in allenamento, delle sue capacità di intrecciare canestri con le mani, di cantare e imitare il verso degli animali; vi ricordate di Bagheera dalle movenze sicure e silenziose, di occhi che vedono nell'oscurità, di orecchie che odono il vento delle tane, di denti bianchi e taglienti, della capacità di preparare un piano d'azione, della necessità di rispettare il posto assegnato e di cacciare col Branco? ecc. ecc...).

Più i lupetti/e conosceranno la storia di Mowgli, più potremo utilizzarla per richiamare fatti utili ed allestire interessanti attività. Nelle nostre riunioni dovrebbero essere frequenti i richiami alla storia, in modo misurato ed appropriato: come la mettiamo con la morale per tipi senza l'atmosfera Giungla? Occorre prima di tutto distinguere tra *atmosfera Giungla* e *atmosfera lupetto,* entrambe necessarie e tra loro complementari. Con *atmosfera lupetto* intendiamo quel clima di Branco fondato su un particolare stile di comportamento personale e di gruppo, che trova la sua radice nei valori più ampi e completi di tutta la proposta scout, riassunti nella Legge, nel Motto e nella Promessa. L'*atmosfera Giungla* è invece quel particolare spirito che scaturisce proprio dall'ascolto dei racconti della Giungla, fatto di linguaggio, segni, gesti ed ogni altra cosa che permetta di ripresentare e richiamare, in un gioco continuo e reale,

episodi, situazioni, personaggi, atteggiamenti e valori che noi vogliamo far emergere da «Le Storie di Mowgli». In questo senso l'atmosfera Giungla deve preparare il terreno allo spirito lupetto e perciò ad esso deve, nel corso dell'anno e della permanenza del bambino/a nel Branco, cedere progressivamente maggiore spazio.

Il linguaggio di Branco, le parole maestre, il grande urlo, la figura dei vecchi lupi, rappresentano l'espressione più tipica di questa atmosfera e la manifestazione più diretta di come la Giungla, al di là dei giochi e delle attività, debba essere utilizzata.

Il cucciolo entrando in Branco (ma con lui anche ogni altro lupetto) deve gustare e percepire fin dai primi istanti, che è accolto in un ambiente diverso, tutto suo, di facile comprensione e nello stesso tempo di grande fascino. Quando si sente augurare «buona caccia!» o quando chiama «Akela» il suo capo, quando lancia l'urlo di sestiglia deve poter assaporare la sensazione di un gioco vivo e vero, ma occorre anche che, dietro queste espressioni, possa avvertire un richiamo a una volontà di essere come Mowgli o i vecchi lupi e i lupi del Branco di cui ha ascoltato la storia. L'atmosfera Giungla vuole arrivare a stabilire una relazione di interdipendenza tra la vita di Branco e la storia raccontata di Mowgli.

Tutto questo viene concretizzato e reso reale in modi diversi.

### a) Il linguaggio di Branco

Il linguaggio del Branco è fortemente caratterizzato dai numerosi riferimenti all'ambiente fantastico Giungla. Vocaboli base di uso ricorrente (es. tana, lupetti, sestiglia, caccia...), modi di dire, esclamazioni, uso di parole simboliche nella costruzione delle frasi (es. pista, traccia, caccia, preda...), e, ancora i richiami, i riti, le cerimonie: sono tutti elementi che compongono la ricchissima terminologia del Branco ispirata alla Giungla.

L'attenzione del capo per il linguaggio deve essere veramente particolare: l'attivazione del linguaggio Giungla e il suo uso da parte dei bambini richiedono una programmazione dei tempi di apprendimento (cioè l'inserimento nel programma di Branco) ed un uso discreto ed equilibrato. Esistono alcuni vocaboli di questo linguaggio che ricorrendo con una particolare frequenza nella vita di Branco (fratellini e sorelline, caccia, tana...) ma non risultando strettamente legati alle vicende de «Le Storie di Mowgli», possono essere proposti fin dall'inizio anche ai cuccioli. Altri elementi fraseologici dovranno, invece, essere utilizzati solo dopo che un racconto ne abbia giustificato l'adozione. Innanzitutto il termine lupetto/a: dal «Manuale dei Lupetti» di B.-P. sappiamo che i lupetti si chiamano così perché ambiscono a diventare dei buoni esploratori; è be-

ne, all'inizio dell'anno, raccontare sempre questo brano di B.-P., per ricordare la prospettiva in cui deve svolgersi il cammino del lupetto/a. Questo non toglie valore al fatto che il termine lupo si carichi di una forza diversa perché nel Branco raccontiamo la storia di un branco di lupi e di un cucciolo d'uomo allevato tra essi.

Come i bambini diventano «lupetti e lupette» e sono riuniti in «Branchi», così i capi vengono individuati come «vecchi lupi» e idealmente rappresentano le figure dei maestri di Mowgli. Al capo unità spetta il nome di Akela, capo del Popolo Libero delle colline di Seeonee, per la sua forza e la sua astuzia. Quando il Branco è misto e, quindi, due sono i capi unità, a questi spetteranno i nomi di Akela e Bagheera (interscambiabili fra uomo e donna, anche se per mera coerenza letteraria sarebbe preferibile affidare il ruolo di Akela a un uomo e di Bagheera a una donna), che sono le figure più significative per la crescita di Mowgli, complementari nell'insegnamento della Legge e dei misteri della natura e della vita.

Agli aiuti spetteranno i nomi dei personaggi più incisivi e vicini a Mowgli: Kaa, Raksha, Fratel Bigio, esemplari per coraggio e fedeltà. Ai rovers o alle scolte in servizio è bene affidare nomi di importanza minore: Chil, Ferao, Mang, Mysa, Rama, Won-tolla, alcuni dei quali hanno anche parti importanti nello svolgimento della storia, ma molto brevi, e sono quindi di più difficile identificazione da parte dei lupetti.

Vi sono poi dei nomi che è bene non affidare agli adulti che entrano in contatto con il Branco perché appartengono a personaggi non propriamente positivi:

Chikai: è citato solo spregiativamente da Mowgli per schernire i cani rossi;
Ikki: è schizzinoso e pettegolo;
Mer: è vanitoso;
Jacala: è un nemico di Mowgli.

In ogni caso l'assunzione di un nome deve corrispondere a una effettiva e continuativa presenza del vecchio lupo nel Branco: tanto vale chiamare con il proprio nome di battesimo i cambusieri occasionali alle vacanze di Branco o il rover e la scolta che partecipano alla vita di Branco solo per brevi periodi di tempo (il cosiddetto servizio a rotazione di taluni rovers e scolte nelle Branche L/C che dovrebbe servire, nelle intenzioni della Comunità Capi, come presentazione del servizio associativo in vista di un eventuale futuro impegno educativo).

Ci sono poi dei nomi che, nella tradizione del lupettismo italiano, vengono riservati a due persone particolari: il primo, Baloo, l'orso bruno che insegna la Legge ai cuccioli, contraddistingue l'assistente ecclesiasti-

co, secondo la felice intuizione di Fausto Catani; (cf parte I, capitolo III, «I maestri di Mowgli: Baloo»); il secondo, Hathi, l'elefante signore della Giungla che conosce tutte le storie, viene generalmente riservato al capo gruppo, colui che conosce il passato della comunità e può spiegarne la storia presente.

Il linguaggio del Branco si avvale inoltre di una serie di termini riferiti alla Giungla, di cui riportiamo i più importanti ed essenziali:

— Pista: è la traccia che il Branco segue nelle sue cacce, ma rappresenta in particolare il cammino che ciascun lupetto intraprende per crescere.
— Cucciolo: è il termine utilizzato per indicare i bambini/e appena entrati in Branco che non hanno ancora pronunciato la Promessa.
— Zampa Tenera: è il lupetto o la lupetta che, appena pronunciata la Promessa, comincia la sua pista e quindi ha ancora molte cose da imparare.
— Pelliccia: si indica generalmente con questo termine l'uniforme del lupetto. In alcuni Branchi è tradizione indicare con il termine «primo pelo» il berretto e il maglione senza distintivi allorché vengono consegnati al cucciolo durante la cerimonia di accettazione nel Branco.
— Caccia: è l'attività tipica del Branco e di ciascun lupetto; in particolare indica la giornata intera in cui il Branco svolge le sue attività all'aperto, il che deve avvenire almeno una volta al mese.
— Preda: indica l'obiettivo della caccia del lupetto/a; può rappresentare la vittoria finale di un gioco di Branco, come anche l'attività e l'impegno particolare che il lupetto/a deve realizzare lungo la sua pista per la conquista delle stelle (Lupo della Legge, della Rupe, Anziano) e delle specialità.
— Tana: è il luogo di ritrovo abituale del Branco, è la casa delle vacanze di Branco, è la capanna costruita dalle sestiglie durante le cacce.
— Quaderno di caccia: è l'inseparabile quaderno su cui ogni lupetto/a annota tutto ciò che in caccia l'ha colpito, su cui disegna e incolla, su cui i vecchi lupi mantengono una sorta di dialogo particolare e periodico con il bambino/a.
— Consiglio d'Akela: è il gruppo formato dai lupetti/e più grandi del Branco (cf articolo n. 38 del Regolamento delle Branche sul «Consiglio degli Anziani»).
— Rupe del Consiglio: è il momento in cui il Branco si ritrova per discutere, decidere, verificare le attività svolte e la vita della comunità.

L'uso corretto della terminologia si esprime comunque anche con un'attenzione equilibrata. Restano famosi e ridicoli, infatti, gli eccessi coniati da qualcuno: per esempio chiamare «liana» le corde per saltare e per fare i nodi, «noci di cocco» i palloni, ecc... Non bisogna farsi prendere dalla mania di voler sfruttare ad ogni costo il linguaggio Giungla

per indicare qualsiasi cosa: il bambino/a deve sì trovare un ambiente che gli regali il fascino di un mondo tutto suo, ma riconosce benissimo l'inutilità di certi termini.

Oltre ai termini sopra elencati, esistono espressioni più piene e articolate:

— *La chiamata:* il Branco si raccoglie sempre in cerchio al richiamo di Akela o dei vecchi lupi Si fanno allontanare e disperdere i lupetti/e sul terreno di gioco in modo tale che non siano visibili e quindi viene lanciato il richiamo: «luuuuupi, lupi lupi» a cui tutti i bambini/e rispondono gridando «lu-po!» correndo verso i capi per formare il cerchio. Se i bambini/e sono molto lontani, dopo la loro risposta al richiamo si può intonare il canto «Akela chiama», ripetuto fino a quando tutti siano presenti. Se i bambini/e sono chiamati per la Rupe del Consiglio, dopo la chiamata si può intonare il canto «Attorno alla Rupe».

— *Per ottenere il silenzio:* Akela o un vecchio lupo grida «lupi!» e i lupetti/e rispondono «Jau!»; se il chiasso è molto si ripete tre volte in questo modo:

lupi!... Jau!
lupi!... Jau!
lupi!... Jau! Jau! Jau!

Dopo questo urlo si deve ottenere, sia dai lupetti che dai vecchi lupi presenti, il massimo silenzio. Questo richiamo va usato con vera parsimonia e non tutte le volte che i vecchi lupi vogliano un po' di calma nel Branco: le norme di ogni gesto rituale sono meglio rispettate se non sono inflazionate. (Un modo alternativo al «lupi - Jau» per ottenere il silenzio è quello di alzare un dito e attendere, prima di parlare, che tutti abbiano fatto altrettanto restando in silenzio compresi i vecchi lupi presenti).

— *Per rompere il cerchio:* si usa generalmente il tradizionale e universale grido «bim bum... crack».

— *Per sedersi a terra:* i vecchi lupi dicono «oh issa» e i lupetti/e rispondono, sedendosi, «issa oh». Lo stesso vale per alzarsi da terra.

### b) Le parole maestre

Il linguaggio di Branco non sarebbe ancora la «parlata nuova» nel senso più ricco ed originale del termine se la saggezza della Giungla non entrasse nell'atmosfera che vogliamo costruire: stiamo parlando di quella ricchezza a volte ancora inesplorata o in parte sconosciuta e inutilizzata che sono le parole maestre e le massime della Giungla.

Ripetute nei canti e dalle parole dei vecchi lupi, scritte in tana e illu-

strate sul quaderno di caccia, ascoltate nel racconto, queste espressioni sono la vera guida del Branco e dei vecchi lupi non solo per il loro contenuto ma anche per la forza che hanno nell'essere semplici, chiare e più efficaci, grazie alla loro «plasticità», di molti discorsi moraleggianti.

Frasi come «siamo di uno stesso sangue tu ed io», «un cuore leale e una lingua cortese ti porteranno lontano nella Giungla», «la forza del lupo è nel Branco e la forza del Branco è nel lupo», sono in perfetta sintonia con la nostra proposta e servono a creare una mentalità e un atteggiamento.

Ogni vecchio lupo dovrebbe sottolinearle sul suo testo de «Le Storie di Mowgli», conoscerle a memoria e usarle nel suo linguaggio quotidiano con i lupetti; è chiaro che se i capi le considereranno solo un qualcosa di convenzionale e non ne apprezzeranno il profondo insegnamento sotto l'immagine accattivante, esse non sortiranno alcun effetto positivo!

Proponiamo qui di seguito alcune di queste parole maestre e modi di dire particolarmente significativi:

*Parole maestre:*

È tempo di mettersi nuovamente in caccia;
La legge della Giungla non ordina nulla senza una ragione;
I lupi sono un Popolo Libero;
Conoscete la Legge: guardate bene, o lupi!;
Sii pulito perché la forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza della pelle;
Datemi il permesso di cacciare qui, poiché ho fame; caccia dunque per sfamarti, ma non per divertimento;
Il fiume è in magra, le pozze sono in secca: restiamo amici, tu ed io;
Siamo tutti sotto una stessa Legge;
Questa è la Legge della Giungla vecchia e vera come il cielo: e il lupo che l'osserva vivrà lieto, se l'infrange morrà;
Come la liana cinge il tronco dell'albero, così la Legge corre avanti e indietro;
La forza del Branco è nel lupo e la forza del lupo è nel Branco;
Ogni giorno bisogna lavarsi dalla punta del naso fin giù alla punta della coda;
Ricorda che il lupo è un cacciatore; vai per la Giungla e da solo conquista la tua preda;
Il diritto del Branco è il diritto del più debole;
Nella Giungla la vita e il cibo dipendono dal controllo che ciascuno ha di sé;
Essere informati è sempre bene;

La tua traccia è la mia traccia, la tua tana è la mia tana, la tua preda è la mia preda;
Buona caccia sulla nuova pista, o Signore della Giungla;
È duro spogliarsi della pelle;
L'uomo torna all'uomo
Osserva la Legge del Branco degli uomini: nuova o antica, seguila come se fosse la pista, durante il giorno e durante la notte, non guardando a destra o sinistra;
Un discorso aperto ti darà la forza la cui compagna è la cortesia;
Non dichiarare mai tregua agli uomini-sciacallo;
Non far vanto, come il Bandar, della tua abilità;
Non lasciare che richiamo o canto o segnale ti distolgano dal sentiero di caccia;
Boschi e acque, venti e alberi, saggezza forza e cortesia, il favore della Giungla ti accompagna.

Fra le tante parole maestre, quelle di Akela, Bagheera, Baloo, Kaa e Chil costituiscono un continuo richiamo alla Legge:

*Akela:* Buona caccia a tutti quelli che rispettano la Legge della Giungla!

*Bagheera:* Zampe che non fanno rumore, occhi che vedono nella oscurità, orecchie che odono il vento delle tane e denti bianchi e taglienti!

*Baloo:* La Giungla è grande e il cucciolo è piccolo!

*Kaa:* Un cuore coraggioso e una lingua cortese ti porteranno lontano nella Giungla!

*Chil:* Siamo dello stesso sangue tu ed io!

Sono le parole che segnano alcuni momenti significativi delle vicende di Mowgli e del Popolo Libero; ogni capo dovrebbe saperne fare un buon uso perché rammentano ad ogni lupetto/a il rispetto della Legge.

*Proverbi e detti della Giungla:*

— La Giungla è piena di parole che dicono una cosa e significano un'altra.
— Tra il vedere ed il colpire non è bene aspettare.
— Quando il miele è mangiato noi abbandoniamo l'alveare vuoto.

— Quando s'è mutata la pelle, non possiamo rientrarci di nuovo.
— Chi può chiedere ragione all'uomo di quel che fa?
— L'ira è l'uovo della paura.
— Dal veleno del cobra nessuno si può salvare e così pure dai discorsi del cobra.
— Non affidare la tua forza a ramo fradicio.
— Misura la tua fame a quella del daino e delle capre, affinché i tuoi occhi non strozzino la tua gola.
— Non scegliere l'inutile caccia del gatto selvatico.
— Ha mangiato la frutta acerba e riconosceva l'albero da cui pendeva.
— Le noci dell'anno scorso son già terra nera quest'anno.
— Quel ch'è stato è stato. Quel che sarà non è che un anno dimenticato che torna indietro.
— Non ci potrebbe esser niente di meglio, all'infuori delle piogge nella stagione asciutta.
— Al crepuscolo tutte le ali, vicine e lontane, si riposano un poco.
— Chil non abbandona un bue morto né il Dhole una traccia di sangue.
— Quando verrà domani, cacceremo per il domani.
— Un dente solo non ne uccide cento, a meno che non sia quello di un cobra.
— Fino ad ora, non si è mai perduto nulla con il silenzio.
— La bocca di Jacala, il gozzo dell'avvoltoio, le mani della scimmia e gli occhi dell'uomo non sono mai stati sazi da quando cominciarono le rugiade.
— Adagio, adagio. La fretta uccise il serpente giallo che mangiò il sole.
— Un cucciolo è capace di affogare per addentare la luna sull'acqua.
— Corno contro corno, zoccolo contro zoccolo.
— Questo è più difficile che dar la caccia al capriolo nero.
— La compassione delle scimmie! La calma del torrente di montagna, il fresco del sole d'estate.
— Ad ognuno la sua paura.
— Tutti i cani abbaiano nel loro cortile.
— Uccidere un cucciolo nudo è vergogna.
— Il rimorso non evita la punizione, ma la punizione salda tutti i conti.
— Dobbiamo aspettare per vedere come fiorirà la *mowha.*
— Lo stomaco vuoto rende l'occhio distratto.
— Se sa farlo un cucciolo, non c'è da aver paura.
— La Giungla è grande e il cucciolo è piccolo: ch'egli ascolti e rimanga tranquillo.
— Uno sgraffio in più o in meno non è argomento da portare in Consiglio.
— Gozzo pieno e sonno profondo a te, Chil.

— Tutti i tuoi racconti sono ragnatele e polvere di luna come quest'ultimo?
— Proprio così gridano quelli che dopo aver strappato l'erba non sanno mangiarla.

**c) Le massime del lupetto**
**(note anche come «massime della Giungla»)**

C'è chi le trova utili e se ne serve, c'è chi le trova superflue e non le usa. Le massime non sono altro che una esemplificazione pratica della Legge del Branco e un modo concreto per arricchire e spiegarne meglio gli ideali. Possono anche essere considerate come un rafforzativo della Legge.

Nel periodo del «cucciolato» ci si è limitati a presentare la Legge, illustrarne il significato e invitare tutti a rispettarla. Ci si è limitati a questo perché dal cucciolo ci bastava una spontanea adesione fondata sulla buona volontà. Alla zampa tenera, che inizia la caccia alla prima stella, invece, chiediamo qualcosa di più. Lo sforzo profuso deve dare dei risultati, anche se qualche volta alterni; la Legge, cioè, deve essere praticata veramente ed ecco allora il senso delle massime Giungla che esemplificano casi pratici, che danno idee concrete, che chiedono l'attuazione della Legge anche nei casi più difficili.

Le massime corrispondono ad abitudini che il lupetto deve acquisire e che con il trascorrere del tempo diverranno caratteristiche del suo carattere: gentilezza, altruismo, allegria, ordine, pulizia, spirito di osservazione, serenità, forza d'animo, ecc.

Le massime del lupetto sono cinque:

— *Il lupetto/a pensa prima agli altri* (riferimento al quarto e quinto morso del «Manuale dei Lupetti» — Buona Azione e i Folletti)
— *Il lupetto/a apre gli occhi e le orecchie* (rif. all'ottavo morso del «Manuale dei Lupetti», che è una vera miniera di idee)
— *Il lupetto/a è sempre pulito/a* (riferimento al sesto morso del «Manuale dei Lupetti» — uniforme — e al decimo — respirare col naso, unghie, denti, piedi, pulire le scarpe, pulizia)
— *Il lupetto/a è sempre allegro/a* (riferimento al quarto morso del «Manuale dei Lupetti»)
— *Il lupetto/a dice sempre la verità.*

Il rischio delle massime è quello di costituire un tipico esempio di morale diretta ed è per questa ragione che alcuni preferiscono non adottarle. Nella terza parte di questo manuale (capitolo IX, paragrafo 11) troverete alcuni spunti per lanciare e giocare le massime Giungla nel

Branco; qui ricordiamo solamente che anche le massime si raccontano, si giocano, si raffigurano sulle pareti della tana, si utilizzano nel linguaggio corrente con i bambini e possono costituire occasione per inventare delle belle attività. Con queste accortezze e badando al concreto rischio di cui sopra, possono essere utilizzate in Branco.

CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo bianco di tre anni ha posto un quesito alla Rupe del Consiglio:

— *È possibile l'accostamento tra parole maestre e massime?*

Eccome! Le une possono benissimo illustrare le altre. Qualche esempio:

Il diritto del Branco è il diritto del più debole; la tua traccia è la mia traccia, la tua tana è la mia tana, la tua preda è la mia preda (prima massima).

Zampe che non fanno rumore, occhi che vedono nell'oscurità, orecchie che odono il vento dalle tane (seconda massima).

La forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza della sua pelle; ogni giorno bisogna lavarsi dalla punta del naso... (terza massima).

Un discorso aperto ti darà la forza la cui compagna è la cortesia (quarta massima).

Cuor leale e lingua cortese ti porteranno lontano nella Giungla (quinta massima).

### d) I segni del Branco

La vita del Branco è contraddistinta anche da riti che aiutano a creare quel clima particolare di cui ci stiamo occupando, riti che devono essere valorizzati per poter rafforzare il raggiungimento degli obiettivi prefissi.

— *Il saluto del lupetto:* «buona caccia!» è il termine universale di augurio e di saluto che sempre ci si scambia in occasione dell'incontro e all'inizio e al termine delle attività.

È un saluto che esprime la fraternità e la cortesia all'interno della particolare atmosfera Giungla, e deve essere accompagnato dal saluto del lupetto, come illustrato dallo stesso B.-P. nel «Manuale dei Lupetti». La stretta di mano viene effettuata con la sinistra, la mano del cuore, dell'alleanza e della pace anche nelle culture primitive; le due dita tese

della mano destra rappresentano le orecchie del lupo pronte all'ascolto e rammentano i due articoli della Legge. Il pollice poggiato su anulare e mignolo significa l'impegno del lupetto di proteggere i più piccoli.

— *L'urlo di sestiglia:* è il modo in cui la sestiglia si presenta e saluta il Branco e i vecchi lupi; deve essere eseguito in modo composto e con un forte urlo. Il grido prende spunto dal linguaggio della Giungla ed esprime la volontà dei componenti della sestiglia di essere pronti per la caccia. Alcuni esempi:

1) caposestiglia: «Neri!» — sestiglia «Noi siamo lupi veri!»
2) caposestiglia: «Pezzati! Occhi e orecchie...» — sestiglia: «Aperti!»
3) caposestiglia: «Bianchi!» — sestiglia: «Sempre pronti e mai stanchi!».

Dopo aver lanciato il grido tutta la sestiglia rimane in silenzio, in attesa delle parole dei vecchi lupi Le sestiglie derivano il loro nome dal colore del pelo dei lupi: nella tradizione si ricordano i lupi neri, bianchi, grigi, rossi, fulvi, bruni e pezzati. Per consentire una certa uniformità dei Branchi su scala nazionale si sconsiglia l'adozione di altri colori o di nomi diversamente ispirati (ad es. nomi di fiori o di altri animali).

— *Il saluto del Branco:* può essere simpatico che ogni Branco adotti un proprio e caratteristico modo di salutare, quando si incontra con altri Branchi e con le altre unità del gruppo, per salutare i genitori e i ragazzi di un paese o chi ha offerto loro ospitalità; evidentemente libertà e creatività sono padrone in questo campo, qui si suggerisce solo un'espressione che può essere legata al contesto della Giungla.

I rumori della Giungla:

Rek tek, rek tek-tek
opsa, opsa ei
ua, uaa
ua, ua, uaa (bis)
jau!!!

TOTEM



— *Il nome del Branco:* sul totem sono incisi l'indicazione del gruppo e il nome del Branco. Nel lupettismo italiano è tradizione chiamare il Branco con un nome mutuato dall'ambiente fantastico Giungla o derivato dalla spiritualità francescana e mariana. A puro titolo d'esempio si elencano alcuni dei nomi più frequentemente attribuiti ai Branchi: Seeonee, Popolo Libero, Piccolo Popolo, Waingunga, Sambhur, Mowha, Fiore rosso, Tane fredde, Ankus, Lupo solitario, Roccia della Pace, Dhak, Occhio di primavera, Assisi, Gubbio, Porziuncola, S. Damiano, Laudato Sii, Perfetta letizia, Stella Mattutina, Regina Pacis, Mater Dei.... Tanti altri possibili nomi derivati dall'astronomia, dalla flora e dalla fauna sono particolarmente adatti alle Branche E/G e R/S.

Perché tanta attenzione al nome del Branco? Perché può capitare di dargliene troppo poca supponendo che si tratti d'una piccola cosa mentre, al contrario, è solo la precisione dei particolari che rende un'opera perfetta. Il nome del Branco è pur sempre un elemento tra i tanti che compongono e definiscono un ambiente educativo a misura di bambino e bambina. L'atmosfera Giungla, nonché la spiritualità francescana e mariana, si realizzano e si traducono nell'insieme di tanti piccoli tasselli egualmente importanti, funzionali e formativi dell'ambiente di cui sopra. E tutto ciò che compone questo ambiente deve essere in sintonia ed armonia con i riferimenti cui si ispira e deve, inoltre, parlar chiaro ai bambini e divenire per loro un sicuro punto di orientamento morale.

— *Il totem:* tutti i Branchi possiedono un totem. La parola totem è indiana e significa «casa degli antenati» o più semplicemente insegna di famiglia. Le famiglie indiane d'America avevano il loro totem scolpito e lo consideravano come una specie di portafortuna e credevano che vegliasse sopra di loro, preservandoli da ogni pericolo. (B.-P., «Manuale dei Lupetti»).

Anche la famiglia scout ha i suoi totem: la comunità R/S ha la forcola, il Reparto ha la fiamma, la squadriglia ha il guidone, il Cerchio delle Coccinelle ha la lanterna ed il Branco ha, appunto, il totem. È l'emblema del gruppo e rappresenta la Legge che unisce tutti i lupetti; tutte le volte che un lupetto conquista una specialità viene attaccata al totem una fettuccia del colore di quella specialità con il nome del lupetto. Alla fine dell'anno viene fissato sul totem un anello (in cuoio, metallo, pelo...) che reca la data, in modo tale che le fettucce conquistate durante l'anno siano separate da quelle precedenti e successive.

Si può anche inserire nel bastone un chiodo con la testa di ottone per l'ingresso di ogni nuovo cucciolo o per ogni lupetto che pronuncia la Promessa.

Non bisogna dimenticare che il totem è il simbolo del Branco e che quindi bisogna trattarlo con riguardo: non è né un volgare bastone, né

un'arma. Al lupetto a cui è affidato va richiesto che se ne prenda cura e lo porti con riguardo. La tradizione di ogni Branco, poi, ne regolerà l'uso. In ogni caso il totem deve avere il suo posto di riguardo nella tana e al campo, accompagnare il Branco in tutte le sue attività ed essere presente a tutte le cerimonie. Generalmente viene assegnato al lupetto che lo ha «meritato» durante una caccia.

— *Il grande urlo:* è l'espressione solenne dell'impegno che il Branco pronuncia di fronte ad Akela ed è un momento di gioia e di partecipazione corale; è una cerimonia importante in cui il Branco esprime la sua forza, la sua gioia, la volontà di seguire la Legge.

Viene fatto in tutti i momenti solenni: per la Promessa di un cucciolo o la salita al Reparto di un lupo anziano, all'inizio di una buona caccia o prima di un'attività impegnativa. Se ne farà, dunque, un uso frequente e con precise motivazioni badando, però, a non abusarne troppo e a non ridurlo ad una semplice prassi da eseguire ad ogni riunione di Branco.

È opportuno che il grande urlo venga presentato e richiesto da Akela con parole adeguate, ma soprattutto che vengano offerti esempi concreti di come fare del proprio meglio. Ogni Akela saprà trovare le parole più adatte: «Fratellini, sono certo che ognuno di voi, nella caccia che oggi ci aspetta, farà del suo meglio non solo con una mano, ma con tutte e due, così come facciamo nel grande urlo che ora lanceremo...», oppure: «Che questo grande urlo esprima così forte la volontà di fare del proprio meglio nell'essere leali durante tutta la giornata che venga sentito anche al di là di questi boschi e di questi prati...». Subito dopo queste parole Akela indicherà il caposestiglia che dirigerà il grande urlo. Al grande urlo possono partecipare tutti i lupetti che hanno pronunciato la Promessa, ma non i cuccioli che rimarranno fermi in piedi e assisteranno con attenzione e desiderio.

Il modo di eseguire il grande urlo è perfettamente descritto da B.-P. nel «Manuale dei Lupetti». Ad esso noi facciamo riferimento. E ad esso rimandiamo tutti i Branchi d'Italia.

Akela, dopo aver annunciato che desidera il cerchio di parata, chiamerà forte «Luuupi, lupi, lupi!» e tutti i lupetti correndo verso di lui risponderanno forte «Lupo!». I lupetti in ordine di sestiglia formeranno il cerchio prendendosi per mano e allargando bene le braccia (in occasione del grande urlo, della cerimonia della Promessa, della salita al Reparto, della consegna dei distintivi, del saluto a ospiti importanti... le sestiglie occuperanno un posto preciso all'interno del cerchio, ad es. i fulvi alla destra di Akela, poi i grigi, i neri e infine i rossi alla sinistra di Akela).

Quando il cerchio sarà chiuso, il Branco in silenzio e le braccia dei lupetti tese al massimo, Akela griderà «Lupi del nostro!» e il Branco risponderà «Meglio!» mettendosi sull'attenti. Tutto è pronto per lanciare il grande urlo

Akela: «Pronti per il grande!»
Branco: «URLO!».

A questo grido il Branco spiccherà per aria un piccolo saltello accucciandosi a terra sui talloni. La posizione corretta dei lupetti a terra è la seguente: accucciati sulle punte dei piedi, talloni sollevati ed uniti, braccia tese all'interno delle ginocchia, indice e medio delle mani toccano terra vicini tra loro e all'interno delle scarpe, sguardo fisso a terra, testa bassa.

Caposestiglia: alzando la testa griderà forte «AAAA...» (in questo momento il Branco mantiene la testa bassa).

Branco: alzando la testa risponderà forte «KEE-LA-Deeel-noo-stroo-ME-GLIO!». La parola Akela va sillabata partendo da un tono basso sull'«A», salendo di tono sul «KE» e ridiscendendo sul «LA». Le parole «Del nostro» vanno anch'esse scandite allungando sensibilmente le vocali. La parola «MEGLIO» va gridata invece in modo netto, breve e rapido e in tono molto acuto.

Quando il Branco giunge a gridare «MEGLIO» tutti i lupetti scattano in piedi con un bel balzo, le mani vicino alle tempie nel grande saluto (le due dita, indice e medio, nel grande saluto a due mani sono unite e non divaricate).

Caposestiglia: girandosi verso destra e poi verso sinistra griderà forte con la sua voce più acuta «Vostro Meglio, Vostro Meglio», «Vostro Meglio, Vostro Meglio» (quattro volte, in due riprese). Al quarto ed ultimo «Vostro Meglio» riporta vivamente il braccio sinistro lungo la persona rimanendo sul saluto lupetto (a due dita allargate).

Branco: al quarto «Vostro Meglio» del caposestiglia, tutti i lupetti si portano sul saluto dei lupetti (a due dita allargate) e gridano forte «Sì, Meglio-Meglio», «Meglio-Meglio» (quattro volte in due riprese). A questo punto anche il braccio destro (sul saluto) viene abbassato e i lupetti rimangono immobili in attesa delle parole di Akela.

In occasione del grande urlo i lupetti e le lupette effettuano il grande saluto a due mani con le dita unite all'altezza delle tempie. Perché? Lo dice B.-P.: il lupetto vuole affermare che farà del suo meglio «a due mani», non soltanto con una sola come fa la maggior parte dei ragazzi e così l'impegno di fare del proprio meglio varrà ben due volte!.

– *Il Motto:* è «Del nostro meglio» ed è strettamente legato al grande urlo. È un modo diverso di esprimere la propria volontà di impegno, meno solenne del grande urlo, ma egualmente importante; può essere utilizzato sia per chiudere riunioni o brevi incontri, che come grido di squadra nei grandi giochi, o come segnale di inizio per gare, staffette, ecc... Il grido è eseguito in questo modo: Akela grida «Lupi del nostro...» con le sillabe compatte e pronunciate forte e velocemente e il Branco risponde «meglio!». Può essere ripetuto per tre volte di seguito, e allora al terzo richiamo il Branco risponde «meglio, meglio, meglio!!!».

– *Il quaderno di caccia del Branco:* è il libro che raccoglie le storie e le avventure del Branco; abbellito con una copertina di pelle, o di cuoio lavorato dai lupetti, o di legno pirografato o altro, contiene la descrizione delle cacce e degli avvenimenti della vita di Branco, le tracce e i ricordi di giochi ed incontri, le firme di coloro che hanno visitato il Branco, le date da ricordare, ecc.....

Può essere affidato al lupetto che abbia o voglia conquistare la specialità di giornalista o di pittore, ed è bene che vi partecipino anche i vecchi lupi

– *Il quaderno di caccia personale:* il quaderno risulterà estremamente utile ad ogni lupetto per contrappuntare in modo significativo la sua permanenza nel Branco. Il quaderno di caccia costituisce per il bambino uno spazio libero affidato alla sua sensibilità e alla sua fantasia. L'intervento discreto e misurato del vecchio lupo avrà solo lo scopo di stimolare opportunamente l'uso del quaderno stesso nonché di suggerire qualche buona idea per la sua tenuta; non sarà certo dettato da intenti critici e censori nei confronti del bambino e non esprimerà valutazioni sui contenuti delle pagine che lo comporranno.

Il quaderno di caccia, dunque, è uno strumento personale del lupetto, ma è pur vero che, nel giusto spirito, taluni interventi dei vecchi lupi risulteranno utili e graditi. Salutini, frasi di incoraggiamento, ecc., costituiranno piccole, preziose presenze che in clima famiglia felice non sa-

QUADERNO DI CACCIA



ranno considerate fastidiose intrusioni ma saporite e gustose visitine molto spesso gaiamente richieste.

Alcuni capi Branco usano consegnare il quaderno di caccia ai cuccioli in occasione della loro ammissione nel Branco alla Rupe del Consiglio, lasciando poi a loro ovviamente il compito di abbellire la copertina e riempirne le pagine. Nel quaderno allora potrebbero trovare spazio alcune parti già preparate dai vecchi lupi (ad es. saluti, indirizzi, suggerimenti per l'utilizzazione, una descrizione in chiave Giungla del cammino della progressione personale dei lupetti, una rapida presentazione del mondo dei lupetti (la loro origine, lo scopo, il traguardo del Reparto, qualche preghiera).

Lo scopo del quaderno di caccia è quello di offrire al lupetto la possibilità di tradurre in modo originale e creativo il senso del gioco e dell'avventura personale vissuto nel Branco; tale occasione si sostanzia in uno spazio autonomo da riempire che concorre in modo funzionale al cammino di autoeducazione di ciascuno. Il quaderno è un invito ad organizzare liberamente uno spazio personale e ad evidenziare in maniera visibile la pista percorsa nella Giungla nonché la vita vissuta nel Branco per favorire l'interiorizzazione dei valori sperimentati.

In sintesi il quaderno di caccia deve comporsi di una struttura generale comprendente i dati personali, del Branco e della propria sestiglia, i numeri telefonici dei vecchi lupi e altre notizie utili, la descrizione della propria pista e degli impegni concreti assunti, le specialità, le vacanze di Branco, ecc...; e una grande parte libera per ogni intervento dettato da occasioni, ispirazioni, attività, giochi e avventure, preghiere, pensierini, disegni, canti e danze eseguiti col Branco o frutto della propria fantasia.

Nota bene: un lupetto e una lupetta in gamba hanno sempre con sé il quaderno di caccia e non lo dimenticano mai né in tana né a casa.

### e) Le cerimonie

Le cerimonie scout sono importanti perché sottolineano i momenti significativi della crescita del ragazzo colto nello sforzo di percorrere la progressione personale. Nelle Branche L/C le cerimonie hanno il carattere gioioso del Branco-Cerchio/famiglia felice che si stringe intorno a chi ha compiuto un nuovo passo sulla propria pista.

«Semplicità e solennità dovranno essere le note base delle cerimonie lupetto» (B.-P., «Manuale dei Lupetti», pag. 277) ma allegria e serenità non potranno comunque mancare. Akela farà chiaramente intendere al lupetto che quanto sta dicendo è rivolto proprio a lui e non genericamente a chiunque altro, evitare vuote formule impersonali preferendo,

nel tono della voce e nelle parole scelte, qualcosa che il bambino possa sentire come esclusivo.

Perché una cerimonia sia efficace dovrà:

– mantenersi stabile nel corso del tempo una volta che ne sono stati definiti i tratti essenziali; non dovrà subire continue o frequenti e periodiche modifiche nella sostanza a meno che non si voglia intenzionalmente dare inizio ad una nuova cerimonia e ad un'altra tradizione da rispettare;

– essere vissuta dal Branco e dai vecchi lupi con molta intensità, attenzione e stile;

– essere congegnata pensando che ci si rivolge a dei bambini: sarà pertanto semplice e solenne, né troppo lunga né troppo breve, non risulterà appesantita da eccessivi gesti e segni né apparirà troppo scarna;

– essere preannunciata e quindi attesa, preparata e provata nei particolari;

– essere costituita da gesti e parole che rimandano a significati sicuramente comuni, noti e già appresi da tutti (senza sbrodolature o paroloni incomprensibili e retorici);

– rientrare tra gli eventi importanti che scandiscono la vita del Branco;

– costituire un fatto personale del bambino e non un evento di massa o un rito collettivo da consumare insieme ad altri (consideriamo ad es. 3 o 4 bambini che pronuncino contemporaneamente la Promessa o che la dicano singolarmente ma nel corso di 3 o 4 distinte ma consecutive cerimonie. Ebbene si tratta di errori che non devono mai essere commessi. Se la Promessa, infatti, è la prima essenziale tappa di una progressione veramente personale, essa dovrà essere evidenziata in modo singolare ed esemplare agli occhi del bambino. Tale evidenza sarà palesata proprio dalla cerimonia espressamente rivolta a lui e nella quale, protagonista assoluto, potrà professare il suo impegno morale. E non debbono esserci altri accanto a lui o dopo di lui. Quello della Promessa non è un giorno qualsiasi, è il giorno di quel bambino per eccellenza. Dove finirebbe altrimenti il senso di una libera scelta e di un'adesione personale espressa dalle significative parole: «Io prometto di fare del mio meglio»?). Si ricorda infine che «Il capo Branco può effettuare tutte quelle variazioni che possono sembrare attraenti a lui e ai suoi lupetti, purché si rispettino le linee generali e si ponga ogni cura nel mantenere le cerimonie alla portata della comprensione dei lupetti» (B.-P., «Manuale dei Lupetti», pag. 277).

– *L'accettazione dei cuccioli:* trascorso un mesetto dal loro ingresso e verificato che i nuovi arrivati sicuramente rimarranno nel Branco, si procederà, in occasione del racconto del terzo brano dell'episodio «I fratelli di Mowgli» (quello della presentazione dei cuccioli alla Rupe del

Consiglio e dell'accettazione di Mowgli nel Branco), ad una semplice cerimonia fortemente marcata dal clima Giungla e giocata sulla falsariga del racconto di cui sopra. Lo scopo è quello di sottolineare il primo passo compiuto dai cuccioli in direzione della Promessa che ne sancirà successivamente l'ingresso ufficiale nel Branco come lupetti. Ai cuccioli verrà consegnata l'uniforme (maglione e cappellino, camicia con i distintivi della regione, del gruppo e del colore della sestiglia) o in alternativa verrà riconosciuto il diritto di partecipare in uniforme alle successive riunioni del Branco.

In alcuni Branchi, come già detto, si usa consegnare ai nuovi cuccioli in questa circostanza anche il quaderno di caccia.

*Ecco un esempio:* il Branco è seduto in terra. Appena terminata l'ultima parte del racconto Giungla, Hathi, il capo gruppo, ricorda ai lupetti cosa prescrive la Legge circa la presentazione dei cuccioli al Branco, e Akela invita tutti a guardare bene i cuccioli e a ricordarne i nomi. Dopo che i cuccioli hanno raggiunto il centro del cerchio e si sono seduti, Akela chiederà ai lupetti se c'è qualcuno che vuole parlare in loro favore. I lupetti intervenendo forniranno consigli e suggerimenti perché i cuccioli possano inserirsi sempre meglio nel Branco. Se tra i suggerimenti farà capolino qualche critica, Akela saprà smorzarla a puntino perché non ferisca nessuno e la trasformerà in un suggerimento buono come uno spuntino da mangiare in fretta. «Chi parla ancora in favore dei cuccioli?», chiederà il capo Branco, e finalmente Baloo prenderà la parola per spiegare come ogni cucciolo sia una nuova ricchezza per il Branco e quanto lui sia disposto ad insegnare a ciascuno di loro la Legge. «Chi parla oltre Baloo?», chiederà nuovamente Akela: Bagheera prenderà la parola ricordando che se non ci sono di mezzo delle uccisioni, i cuccioli potranno essere riscattati pagando un prezzo ed inviterà il Branco — dopo aver ottenuto il permesso di Akela — a seguire una traccia precedentemente preparata, che condurrà al «toro grasso» (un dolce).

Mentre il Branco è alla ricerca del toro, i cuccioli parlano con Akela, il quale dirà loro della pista che d'ora innanzi dovranno percorrere. Quando il Branco ritorna con la preda di Bagheera ci si dispone in cerchio: Akela chiama i cuccioli a uno a uno, li riveste dell'uniforme e li affida al caposestiglia ripetendo le parole di Babbo Lupo nel racconto: «Conducilo via e allevalo come si conviene ad uno del Popolo Libero». Al termine dopo un canto adeguato e il grido del Motto, si festeggia con il «toro grasso» precedentemente cacciato.

La cerimonia si svolge in tono Giungla ma certo non difetterà lo spirito famiglia felice. Agli occhi dei cuccioli e del Branco occorre evitare

che l'accettazione dei cuccioli soppianti la cerimonia della Promessa che segna l'effettivo ingresso nel Branco. Ma ciò non dovrebbe costituire un problema considerate le ragguardevoli differenze insite nelle due cerimonie, nei gesti, nelle parole e nei segni che le contraddistinguono.

– *La Promessa:* quando il cucciolo diventa lupetto avviene l'ingresso effettivo del bambino e della bambina nella comunità del Branco e della grande famiglia degli scouts sparsa in tutto il mondo.

Con l'adesione personale alla vita di una comunità, il bambino e la bambina scelgono spontaneamente di entrare nel gioco insieme ad altri, di stare al gioco e di rispettare le regole (la Legge).

La Promessa, pertanto, è la celebrazione di un'intenzione personale ed interiore, è una piccola dichiarazione di vita. È il momento in cui inizia l'avventura educativa dello scautismo, ed è subito autoeducazione. Promettere significa, infatti, pro-mettere, pro-gettare, gettare in avanti, spingere in avanti se stessi. È un'avventura interiore. Ho promesso, pertanto, mi progetto, vado avanti; mi proietto in avanti perché ho intravisto nella corsa che *corro,* insieme ad altri, il mio percorso, la mia pista. Nella Promessa, dunque, è molto forte, sebbene implicito, il senso della formazione del carattere.

La Promessa, infatti, significa spingersi oltre con le proprie forze al meglio di se stessi, per migliorare se stessi, è la accettazione gioiosa di far esperienza del meglio, di andare oltre (se stessi), verso (se stessi). È un coinvolgimento da protagonista man mano sempre più consapevole e responsabile, libero ed autentico.

Nel corso di una breve e significativa cerimonia, la Promessa del bambino è accolta dal capo Branco di fronte alla comunità. Ciò non è casuale né meramente scenografico. La cerimonia agli occhi del bambino ha lo scopo di rafforzare e di rendere particolarmente evidenti i contenuti che la Promessa racchiude. La Promessa costituisce il momento iniziale della progressione personale. Se ci domandiamo quali sono le relazioni educative che entrano in gioco nella progressione personale e che contribuiscono direttamente alla crescita del bambino, ne individuiamo con sicurezza due:

1. il rapporto personale che il bambino instaura con l'adulto;
2. il rapporto personale che il bambino realizza con la comunità dei pari-coetanei.

Ecco perché la Promessa del bambino è accolta dal capo Branco di fronte alla comunità, perché il bambino cresce non solo in virtù di una relazione personale e impegnativa con l'adulto ma anche in virtù dell'esperienza diretta di comunità che vivrà con gli altri lupetti.

I vecchi lupi esprimono un progetto per il singolo bambino ed un

progetto per la comunità presa nel suo insieme; nel linguaggio metodologico noi traduciamo questi progetti con la pista personale e la pista di Branco e, sia detto per inciso, dobbiamo guardarci dall'enfatizzare ed assolutizzare il concetto di pista personale a scapito della pista di B/C perché entrambe queste relazioni educative sono essenziali per la crescita del bambino.

La cerimonia della Promessa, allora, rifletterà questa duplice relazione educativa ponendo, gli uni accanto agli altri, i referenti e gli artefici che influiranno d'ora in avanti nell'educazione del bambino e cioè l'adulto e la comunità dei pari.

Il Branco svolge abitualmente nei confronti del bambino — e anche in occasione della cerimonia — un ruolo attivo, partecipe, coinvolto e di stimolo; e i bambini, le bambine, gli adulti presenti intorno al cucciolo in quel momento costituiscono qualcosa di più di un semplice insieme di muti testimoni, garanti e notai di un evento che li riguarda.

Per un bambino il giorno della Promessa è veramente importante e denso di emozioni. Gioia, attesa e un pizzico di agitazione sono intimamente legati tra loro. Il bambino percepisce con chiarezza che si accinge a vivere di fronte ad altri un momento unico, originale, suo.

La Promessa, per il valore che ha in relazione al bambino e alla comunità, non deve essere banalizzata da una cerimonia sbrigativa, distratta e approssimativa, né risultare eccessivamente caricata nei toni e nel taglio formale o appesantita da inutili lungaggini e superflui orpelli.

Essa deve puntare all'essenziale con semplicità, solennità e serenità facendo ricorso al clima di famiglia felice e al linguaggio — già conosciuto, bene accetto e significativo — dell'ambiente fantastico. Se pertanto non è raccomandabile consumare la cerimonia con la rapidità di una danza famiglia felice, occorre anche evitare di esagerarne la durata; il bambino dovrà trovarsi a suo agio senza essere tenuto sulla corda; serietà, infatti, non significa sguardi duri, rigidezza, tensione che si taglia con il coltello, né tantomeno mani in tasca, uniforme in disordine, chiacchiericci sparsi, ma l'ordine gioioso che si esprime nella compostezza del Branco, nel sorriso incoraggiante dei vecchi lupi, e nel risuonare forte e gagliardo del grande urlo e del canto della Promessa.

La cerimonia, dunque, sarà semplice, accurata e preparata in anticipo. Riteniamo opportuno, al riguardo, che ogni anno in occasione della prima cerimonia, si eseguano alcune rapide prove nel corso della o delle riunioni precedenti; e questo perché le prove oltre a rammentare al Branco lo stile appropriato di partecipazione alla cerimonia, consentiranno soprattutto al bambino di sapere per bene cosa fare, cosa dire, come muoversi evitando di aggiungere all'emozione del momento l'insicu-

rezza e l'incertezza derivanti da un'azione mai sperimentata. Ma sul tema della «prova anticipata» c'è una ragione di più.

Parliamo spesso della necessità di valorizzare il protagonismo dei bambini, di offrire loro la possibilità di essere artefici della propria crescita, di vivere esperienze in modo attivo, di autoeducazione.

Bene. E poi magari in occasione della più importante celebrazione di tutto ciò, il bambino viene spostato come un pupazzo o teleguidato come un robot, vieni qui, vai là, dì questo, dì quello....

No. La cerimonia è un gioco serio con delle regole precise ed il gioco deve essere conosciuto e giocabile alla pari e simultaneamente da tutti i protagonisti presenti, dagli adulti, dai bambini e soprattutto da quel bambino.

Il bambino deve potersi sentire un protagonista felice ed un protagonista sa cosa fare, sa dove andare, sa cosa dire (non importa se poi l'emozione gli giocherà qualche tiro... i vecchi lupi, sono lì anche per quello). Il bambino deve poter gonfiare il petto fiero e soddisfatto di ciò che sta vivendo e di come lo sta vivendo. Il protagonismo del cucciolo, inoltre, va salvaguardato e tutelato limitando e restringendo molto il numero dei bambini che pronunciano nello stesso giorno la Promessa; occorre evitare assolutamente il rito collettivo, le Promesse in massa dell'intera cucciolata entrata in Branco più o meno nello stesso periodo autunnale. Un Branco programmato a regola d'arte da una Comunità Capi accorta non dovrebbe avere più di cinque-sette ingressi autunnali (a fronte di analoghe salite al Reparto) e alla cerimonia della Promessa dovrebbero partecipare non più di uno o due bambini alla volta. Alla volta, ma non insieme e nello stesso momento. Occorre cioè eseguire due cerimonie distinte e non una sola cerimonia che veda due bambini procedere appaiati e abbinati, confusi l'uno nell'altro. Dove finirebbe altrimenti il senso di una libera scelta e di un'adesione personale espressa dalle significative parole «Io prometto di fare del mio meglio»?

*Dove pronunciare la Promessa.* Pur nel rispetto delle tradizioni di gruppo è opportuno che la cerimonia si svolga nell'ambiente caratteristico del Branco (la tana) o in quello tipico dello scautismo (all'aperto, nella natura). A causa delle evidenti limitazioni che dovremmo imporci e del tono grave che assumerebbe la cerimonia, si sconsiglia di effettuarla in chiesa.

*Quando pronunciare la Promessa.* Il cucciolo pronuncia la Promessa entro un arco di tempo ragionevole e cioè, indicativamente, in un periodo compreso tra i tre e i sei mesi dal momento del suo ingresso in Branco. Il bambino chiede, o viene stimolato a chiedere, la Promessa quando conosce il linguaggio e i segni della comunità, quando ha preso confiden-

za e sa chiamare per nome i vecchi lupi e gli altri lupetti, quando conosce Legge, Promessa e Motto ed eventuali altri semplici elementi che contraddistinguono la pista del suo Branco nei primi mesi dell'anno, quando infine, la sua adesione al progetto nella Promessa è implicitamente sottolineata da un'evidente continuità di presenza alle riunioni e da una partecipazione gradatamente più attenta, serena e gioiosa.

Pertanto ai bambini e alle bambine che si avviano a pronunciare la Promessa verranno proposti esplicitamente alcuni impegni simili a tutti; la personalizzazione della progressione in questa fase iniziale è affievolita, ma avverrà ugualmente in ordine al diverso rapportarsi di ogni bambino con la comunità e le sue regole. A questo riguardo, inoltre, non va trascurato il fatto che il cucciolo per essere arrivato nella comunità di Branco da breve tempo non è ancora sufficientemente conosciuto dai vecchi lupi che sono, quindi, nella impossibilità di rivolgergli una specifica proposta educativa — diversa per ogni bambino ma armonizzata con la pista di Branco. Si tratterà di proporgli degli impegni che risultino strettamente legati alla pista di Branco nei primi mesi (che tende a presentare, appunto, richiami, linguaggio, segni, regole della comunità).

Appare ovvio da quanto sinora si è detto che la Promessa non è un dono o un premio che gli adulti elargiscono o tolgono ai bambini o alle bambine in relazione al loro comportamento; noi non educhiamo all'assunzione di comportamenti bensì all'acquisizione di valori che producano nel tempo cambiamenti interiori che sappiano stimolare la capacità di risposta del bambino e non educhiamo con il sistema rozzo dei premi e delle punizioni; la Promessa è il riconoscimento di un'adesione che suppone nel bambino un atteggiamento attivo e volitivo, e ciascuno caccia secondo le proprie forze; l'assunzione di un impegno e lo sforzo di mantenerlo non escludono affatto i rischi di cadute ed infrazioni. La progressione personale è proprio la modalità che abbiamo scelto ed individuato per sorreggere il bambino nella lunga e faticosa strada della propria crescita. Dunque la Promessa non può e non deve essere mai «tolta» al lupetto perché la fiducia data e ricevuta non viene meno in nessuna circostanza e l'impegno di ciascuno riflette la storia, le caratteristiche, i pregi e i difetti che sono e restano squisitamente personali.

Si diceva all'inizio che con la Promessa il bambino entra a far parte dell'Associazione all'interno del Branco del proprio gruppo, ma che inizia anche l'appartenenza alla grande famiglia degli scouts sparsa in tutto il mondo. Orbene, tale duplice appartenenza che trova il suo simbolo nel fazzolettone, non ci pare che venga interrotta dalla salita al Reparto, riterremmo pertanto opportuno non privare il lupetto di questo simbolo nel momento in cui egli inizia la sua avventura tra gli scouts e le guide. Il distintivo con il giglio e il trifoglio segnerà un giorno la nuova appar-

tenenza al Reparto come la testa di lupo aveva segnato quella nel Branco.

Per lo svolgimento della cerimonia della Promessa, o «l'investitura di una zampa tenera», come dice B.-P., esistono certamente numerose tradizioni di gruppo; nel fare ovviamente riferimento alla cerimonia proposta nel «Manuale dei Lupetti» a pag. 72, ne presentiamo un'altra con l'intento di fornire un semplice esempio nato dalla nostra esperienza di vecchi lupi, che potrà suggerire forse qualche idea a quei branchi che non avessero ancora delle tradizioni consolidate.

*Cerimonia della Promessa.* Il Branco è disposto in cerchio (la Promessa può essere pronunciata stringendo con la mano sinistra o il totem — segno dell'impegno assunto davanti alla comunità — oppure, ed è meglio e generalmente diffuso, la mano d'Akela — segno della trasmissione dei valori che nello scautismo passa dal più grande al più piccolo, da «mano a mano»).

Dopo un appropriato canto d'inizio, Akela dice «Fratellini e sorelline, questo è un momento importante perché oggi N pronuncerà la sua Promessa e diventerà un vero lupetto, dopo aver dimostrato di voler cacciare con noi e di essere un cucciolo in gamba». Akela invita il caposestiglia di N ad accompagnare il cucciolo di fronte a lui, ringrazia e saluta il caposestiglia che ritorna al suo posto nel cerchio dopo aver salutato — ed aver ricevuto il saluto di — tutto il Branco.

Akela si rivolge ad N: «I vecchi lupi hanno visto con soddisfazione come hai cacciato sinora nel Branco, sanno che sei pronto per pronunciare la tua Promessa e ne sono, tra l'altro, molto felici. Prima di dire la Promessa ricevi ancora una volta il favore della Giungla per camminare con sicurezza lungo la pista che ti attende e culminerà un giorno con la seconda stella e la salita al Reparto, va e da solo conquista la tua preda».

N esce dal cerchio. La sestiglia che si trova alla destra di Akela si volta con le spalle al centro del cerchio; N va di fronte al caposestiglia che gli dice forte «I lupi rossi sono contenti che tu entri a far parte del Branco; un lupetto in gamba conosce la Legge». N ripete forte la Legge del lupetto. Il caposestiglia lo saluta dicendogli «Il favore dei lupi rossi ti accompagna, vai dai lupi neri». Mentre N prosegue il giro, i lupi rossi riassumono la posizione corretta nel cerchio e i lupi neri si voltano dando le spalle al Branco. N va di fronte al caposestiglia dei neri che gli dice «I lupi neri sono contenti che tu entri a far parte del Branco; un lupetto in gamba conosce il Motto». N risponde. Il caposestiglia lo saluta dicendogli «Il favore dei lupi neri ti accompagna, vai dai lupi fulvi». Mentre N prosegue il giro, i lupi neri riassumono la posizione iniziale e i lupi fulvi si girano dando le spalle al cerchio. Il caposestiglia dei fulvi chiederà le

parole maestre e, infine, il caposestiglia dei grigi chiederà al cucciolo di fare bene il segno della croce (o di spiegarne il significato; o di effettuare il nodo piano; o di allacciarsi una scarpa...). Tutto ciò che viene chiesto al cucciolo è stato concordato in Consiglio d'Akela tra Akela e i capisestiglia e riguarda elementi, nozioni o attività che il Branco ha visto, ascoltato, giocato e sperimentato più volte in questo periodo dell'anno. E il cucciolo — per il quale il primo trimestre dell'anno è appositamente congegnato — avrà visto, ascoltato, giocato e sperimentato quelle cose molte volte. È importante che le richieste fatte al cucciolo siano rivolte in tono famiglia felice (sorrisi, complimenti e incoraggiamenti). Quando N ha esaurito il giro delle sestiglie torna davanti ad Akela che visibilmente soddisfatto gli dirà «Caro N ho sentito come hai sentito tu che il favore della Giungla ti accompagna, ed ora visto che i tuoi genitori — che insieme a Gesù ti vogliono bene — oggi sono presenti in mezzo a noi, vai a chieder il loro favore e qualche buon consiglio per mantenere la Promessa che stai per pronunciare». N esce dal cerchio e corre da papà e mamma ricevendone gesti affettuosi e parole significative. (La presenza dei genitori durante la cerimonia della Promessa è questione controversa, se ne sottolineano alternativamente aspetti positivi e negativi: è lasciato alla tradizione dei gruppi regolarne la presenza o l'assenza). N torna davanti ai vecchi lupi, si toglie il berretto e si inginocchia davanti a Baloo che gli impartirà la benedizione «francescana»: «Il Signore ti benedica e ti custodisca, ti mostri il suo viso e abbia misericordia di te, volga a te il suo sguardo e ti dia la pace "N", nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo». (È la benedizione che S. Francesco dà a frate Leone traendola dal libro dei Numeri della Bibbia). Al momento della benedizione il Branco si toglie il berretto, fa il segno della croce e risponde «Amen».

Akela invita N a pronunciare la Promessa. N dà la mano sinistra ad Akela, con la destra fa il saluto del lupetto e dice la Promessa. vecchi lupi e Branco ascoltano in silenzio e sul saluto. Akela, infilandogli al collo il fazzoletto del gruppo e attaccandogli il distintivo della Promessa sul berretto e sulla camicia gli dirà: «N, da questo momento sei un lupetto del nostro Branco e fai parte del nostro gruppo; entri a far parte, inoltre, della grande famiglia degli scouts sparsa in tutto il mondo. Sono sicuro che farai del tuo meglio per mantenere la tua Promessa. Buona caccia a te che rispetti la Legge, il favore della Giungla ti accompagni sempre». N saluta tutti i vecchi lupi, quindi si volta e saluta il Branco che lo ricambia. Esce dal cerchio e raggiunge il suo posto in sestiglia. Il canto della Promessa e poi il grande urlo — cui il nuovo lupetto prenderà parte per la prima volta — concluderanno la cerimonia della Promessa. Se il Branco è allietato dalla presenza di Baloo, è bene far precedere alla

cerimonia una breve attività in preparazione alla Promessa affinché i lupetti e le lupette possano cogliere bene il significato morale e religioso dell'evento cui prenderanno parte. Nel caso in cui l'unità non goda della presenza di Baloo, questo compito spetterà comunque ad Akela, Bagheera e ai vecchi lupi.

*Piccola veglia della Promessa.* Per conferire una particolare solennità alla cerimonia della Promessa era tradizione in passato — e lo è tuttora in alcuni Branchi — proporre ai futuri lupetti di partecipare ad una semplice e breve «veglia» di preghiera. Tale incontro può avvenire in tana o in chiesa e vi prendono parte soltanto i vecchi lupi, i bambini che l'indomani o dopo qualche giorno diranno la Promessa, e i loro capisestiglia. Possono essere invitati, in tale circostanza, anche i genitori, e circa la loro eventuale presenza ci si regolerà secondo le tradizioni del gruppo e le valutazioni di opportunità dello staff. Se la riunione avrà luogo in chiesa i presenti si disporranno intorno all'altare; se l'appuntamento invece è fissato in tana, si troverà spazio intorno all'immagine sacra che custodisce l'ambiente (il crocifisso, la statuetta di Maria con Gesù Bambino, un disegno di S. Francesco che prega o del Santo protettore della città o del paese — sia detto per inciso: i santi è bene che ci siano, ma il crocifisso e l'immagine di Maria non debbono proprio mancare e... non dimenticatevi di S. Francesco patrono dei lupetti). Piccolo tocco scenografico per creare atmosfera: luci basse o torce e piattelli romani. Akela — o Bagheera — consegna ai cuccioli il fazzoletto di gruppo che tra pochi giorni adornerà il loro collo. Un canto. Segue una breve meditazione, condotta a turno dai capi ed eventualmente arricchita dalle considerazioni dei capisestiglia — precedentemente informati —. La meditazione sarà centrata sulle parole che il bambino pronuncerà in occasione della Promessa per spiegarne bene il significato ed evidenziarne bene il valore.
I vecchi lupi illustreranno ciascuno una parte del testo, ad esempio:
1) prometto; 2) con l'aiuto di Gesù; 3) con l'esempio di Gesù; 4) di fare del mio meglio; 5) nel migliorare me stesso; 6) nell'aiutare gli altri; 7) nell'osservare la Legge del Branco. Si badi bene: clima, tono e atmosfera della piccola veglia non sono Giungla, ma qualche preciso riferimento ad essa (la Legge, alcune parole maestre: «siamo di uno stesso sangue...», «cuor leale e lingua cortese...») non stonerà affatto se presentato con la dovuta misura e senza eccedere. Al termine, una preghiera in comune, eventualmente composta per l'occasione dai capisestiglia, in cui si rinnova la richiesta di aiuto a Gesù e l'intercessione di Maria e S. Francesco. I cuccioli restituiranno ad Akela, o Bagheera, il fazzoletto che verrà deposto sull'altare o appeso sull'immagine sacra — o sotto di essa — che custodisce la tana. La benedizione di Baloo e un canto con-

cluderanno l'incontro. Durata dell'incontro: una mezzoretta. Prima o dopo la piccola veglia della Promessa sarà bene ripassare insieme ai cuccioli le fasi salienti della cerimonia per accertarsi che la ricordino a puntino.

*La consegna della I stella e della II stella.* Anche per queste occasioni è bene definire delle azioni cerimoniali necessarie a sottolineare le prede conquistate e gli impegni assunti e portati a compimento. Ecco di seguito un'esemplificazione della cerimonia in questione. Con il Branco in cerchio di parata o grande cerchio, Akela, o Bagheera, annuncia che un lupetto ha conquistato la prima stella «aprendo così il primo occhio nella Giungla e dimostrando la sua abilità di cacciatore nel conquistare prede sempre più grosse e impegnative ed il suo impegno nel rispettare la Legge». Fatto il nome del lupetto, questi corre da Akela, o Bagheera, passando esternamente al cerchio, risponde al saluto del capo Branco — o dei capi Branco — stringendo forte la sua mano e riceve i relativi distintivi.

Nell'appuntarglieli sul petto e sul berretto, Akela si congratulerà con il lupetto per la succosa preda conquistata rammentandogli di proseguire con buona lena la pista della Giungla per raggiungere presto la seconda stella.

Akela e lupetto si scambino un poderoso «buona caccia»; quindi il bambino saluta i vecchi lupi presenti, poi si gira e saluta il Branco che risponde al saluto ed infine torna al suo posto passando all'esterno del cerchio.

La cerimonia della seconda stella è un po' più solenne della precedente. Il Branco è in cerchio di parata o grande cerchio e Akela o Bagheera annuncia che un lupetto della sestiglia dei ... ha finalmente conquistato la seconda stella, «aprendo così il secondo occhio nella Giungla, dopo essere stato nel Branco un cucciolo con entrambi gli occhi chiusi, una zampa tenera che aveva scoperto la Legge e una prima stella che avendo aperto il primo occhio nella Giungla aveva iniziato a rendersi utile al Branco. La seconda stella contraddistingue i lupi anziani color del tasso che sanno essere di esempio ai cuccioli e alle zampe tenere». Il lupetto chiamato corre davanti al capo Branco passando all'esterno del cerchio. Su richiesta di Akela, o Bagheera, rinnoverà la sua Promessa dicendo: «Ho promesso, con l'aiuto e l'esempio di Gesù...», ripercorrendo idealmente tutta la pista che lo ha visto protagonista vigile sino a quel momento nell'adempiere la Promessa data. Nell'appuntargli i distintivi sul petto e sul berretto, Akela si feliciterà con lui ricordandogli che la seconda stella non deve costituire un motivo di orgoglio ma un'occasione vera per aiutare i più piccoli del Branco e dimostrare fe-

PASSAGGIO



deltà alla Legge in ogni circostanza. Dopo aver scambiato con Akela il saluto e «buona caccia», il lupetto saluterà i vecchi lupi presenti, poi, giratosi verso il Branco, saluterà i lupetti e le lupette.

Tornato al suo posto, passando all'esterno del cerchio, scambierà il saluto con ogni lupetto della sua sestiglia.

Il grande urlo comandato dal lupetto che ha conquistato la seconda stella, concluderà la cerimonia.

*La salita al Reparto.* Costituisce uno dei momenti più delicati e nello stesso tempo esaltanti dell'intera vita scout, ed è perciò necessario prepararla accuratamente per evidenziarne gli aspetti positivi e mitigarne il senso di distacco che, certamente presente, dovrebbe al contrario essere valorizzato.

I lupetti, in questo momento della loro vita associativa, pur subendo indubbiamente il fascino e l'attrazione verso la novità, proveranno anche l'ansia e l'incertezza di dover affrontare un ambiente diverso nel quale non occuperanno più le posizioni di primo piano che erano loro riservate in Branco. Sarebbe opportuno ripetere loro il racconto dei «Ragazzi che erano troppo giovani, ma desideravano entrare e che poi, passati gli anni, cominciarono a cercar scuse e a dire... (che non volevano salire)», collocato da B.-P. all'inizio del 16° Morso della prima parte del «Manuale dei Lupetti». Come è noto, un altro racconto, assai diverso nella forma ma con motivazioni analoghe, verrà raccontato a puntate ai lupetti e alle lupette che saliranno al Reparto; si tratta, ovviamente, de «La corsa di primavera», il cui ultimo episodio potrebbe essere narrato prima che la cerimonia dei passaggi abbia inizio.

Sarà facile per ogni bambino identificarsi con Mowgli, il Signore della Giungla, che lascia la sua pista e i suoi amici per divenire un uomo fra gli uomini. Appare quindi necessario sottolineare con particolare forza i valori positivi dell'inizio della nuova vita, della continuità dell'esperienza, e l'impossibilità di rifiutare la crescita, attenuando invece il senso di disagio e di malinconia derivanti dal distacco dall'ambiente e dagli affetti precedenti.

In ogni caso, per i lupetti in procinto di iniziare l'ultimo anno di permanenza nel Branco, la salita al Reparto deve essere adeguatamente e gradualmente preparata nel corso dell'intero periodo che la precede; mirando ad accendere — con racconti, attività specifiche del Consiglio d'Akela, visite del capo Reparto ai lupetti che saliranno, un pernottamento in compagnia di Akela e del capo Reparto durante le vacanze di Branco, contatti periodici tra sestiglie e squadriglie in occasione delle uscite e delle feste di gruppo, ecc... — il desiderio per una avventura appassionante alimentata dalla curiosità di sperimentare tutti quegli ingre-

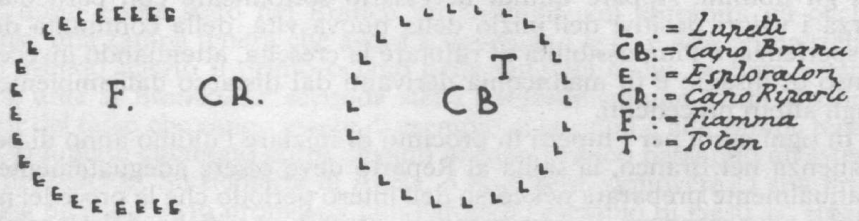
dienti che caratterizzano la vita di Reparto (le notti in tenda, la cucina trappeur, le costruzioni, la vita di squadriglia e... quant'altro arricchisce e differenzia le Branche E/G dal lupettismo).

Il tema del Reparto, peraltro, dovrà trovare un'analoga e adeguata collocazione nel programma annuale del Branco per risultare, così, agli occhi di tutti i lupetti e le lupette, un motivo familiare e ricorrente, una meta da raggiungere, un obiettivo da centrare con serenità e soddisfazione. La pista personale del singolo lupetto (seconda stella), infine, senza anticipare mai e per nessun motivo le esperienze tipiche che caratterizzeranno le Branche E/G, terrà conto di affinare attitudini e competenze tecniche — nodi, orientamento, segnalazioni, pronto soccorso, piccoli incarichi di responsabilità verso il Branco e la sestiglia... — che contribuiranno a rendere più agevole l'inserimento del bambino nel Reparto ed essere riconosciuto come un piccolo ma utile squadrigliere proprio per essere stato nel Branco un buon lupetto, un lupetto in gamba (e come tale dovrebbe essere salutato ed apprezzato al suo ingresso nel mondo degli scouts e delle guide!).

Sarà compito ovviamente della Comunità Capi predisporre e raggiungere un insieme di accordi, presi perché l'inserimento mirato e non casuale dei lupetti e delle lupette nelle squadriglie e nel Reparto possa avvenire nel modo migliore possibile.

*Cerimonia della salita.* Nel «Manuale dei Lupetti» B.-P. presenta la seguente cerimonia da effettuare in tana o nei locali del gruppo.

Alla fine della vostra ultima riunione di Branco può succedere qualche cosa di simile a questo: il Branco forma il cerchio di parata ad una estremità della tana, il Reparto un ferro di cavallo dall'altra.




«Il Branco lancia il grande urlo Il lupetto che deve salire si colloca davanti al capo Branco, che gli augura la buona caccia a nome del Branco. Il lupetto ripete allora la sua Promessa da lupetto per l'ultima volta, cominciando "Io ho promesso...". Fa il giro di tutto il cerchio,

stringendo la mano a ciascun lupetto, e ritorna poi al centro. Il Branco lo saluta con un triplice grido. Il lupetto e il capo Branco si portano sulla linea, dove il capo Reparto li attende. Il capo Branco consegna il ragazzo al capo Reparto, che lo accompagna nel ferro di cavallo e lo presenta al suo capopattuglia. Il capopattuglia lo conduce nella sua futura pattuglia che gli dà il benvenuto. La cerimonia può essere chiusa con il grido di Reparto».

Nella tradizione dei gruppi scout italiani il modo ideale di effettuare le salite è quello di organizzare nello stesso luogo di caccia del Branco l'uscita contemporanea del Reparto.

I lupetti e le lupette che faranno il loro ingresso nel Reparto cacceranno la prima parte della giornata con il Branco e poi, verso l'ora di pranzo, effettueranno la salita con le modalità concordate dalla Comunità Capi (e nel rispetto delle tradizioni di gruppo); verranno inseriti nelle squadriglie e dopo aver trascorso la parte rimanente della giornata con il Reparto, ritorneranno in sede con quest'ultimo.

Un esempio della cerimonia all'aperto può essere il seguente: all'ora convenuta le due unità prenderanno posto nei luoghi precedentemente fissati. Il Reparto — se possibile — si troverà in una posizione più elevata rispetto a quella del Branco in modo tale che i lupetti possano effettuare una vera e propria «salita» per raggiungere le squadriglie (i bambini potrebbero essere legati alla vita con un cappio bombardiere effettuato dal capo Reparto e dal loro futuro caposquadriglia per essere «issati» e quindi «salire» in Reparto, oppure potrebbero essere tirati lungo il pendio dalla loro squadriglia, ecc...). Tra le due unità, altrimenti, potrebbe esserci un ruscelletto o un piccolo ostacolo da superare, o, quanto meno, un certo tratto di prato e di bosco da percorrere correndo. Il Branco è in cerchio di parata o grande cerchio. Il Reparto intona, di lontano, il canto «Fratello addio» (vedi il «Nuovo canzoniere dei Lupetti e delle Cocinelle», F. Colombo - V. Basciu, Ed. Eco, Milano, 1988) e i lupetti rispondono con lo stesso motivo alternando le strofe con gli esploratori e le guide. Far risuonare insieme — seppure alternativamente — lo stesso canto è di per sé assai significativo; le parole di questa canzone, inoltre, sottolineano con intensità la continuità del cammino del lupetto e dello spirito della Legge, sia nel Branco che nel Reparto. Al termine del canto Akela, o Bagheera, dopo aver brevemente ricordato che anche Mowgli lasciò il Branco per tornare tra gli uomini, inviterà i lupetti che salgono a lanciare il loro ultimo grande urlo insieme al Branco.

Quando il fragore dell'urlo si sarà spento, il Reparto inizierà a chiamare forte, scandendoli, i nomi dei bambini e delle bambine (un nome dopo l'altro, sillabando, es.: Ar-man-do / Cla-ra / Pa-o-lo, ecc...). I lupetti chiamati raggiungeranno, passando dall'esterno, il centro del cerchio,

qui depositano a terra il berretto (che verrà loro successivamente restituito e trattenuto in Branco) e ascoltano un breve saluto dei vecchi lupi — di gioia, compiacimento e augurio — che verrà concluso con le parole tratte dalla Canzone dei tre insieme collocata al termine delle «Storie di Mowgli»:

«Sulla traccia che devi seguire
fin là dove ha inizio il nostro timore,
dove sboccia il fiore rosso;
durante le notti in cui giacerai prigioniero
lontano dalla volta del cielo,
udendo noi, che tu ami, passare vicini,
nelle albe, quando ti sveglierai
per quel vincolo che non puoi spezzare,
col cuore ammalato per il desiderio della Giungla:
boschi ed acque, venti ed alberi,
saggezza, forza e cortesia,
il favore della Giungla ti accompagna».

Oppure in rima:

«Sulla traccia che devi seguire
fin là dove devi ubbidire;
fin là dove inizia il nostro timore,
ov'arde e rosseggia terribile il fiore
durante le notti in cui prigioniero
lontano sarai dalla volta del cielo;
udendo chi ami passare vicino
con l'animo in fiamme e il passo ancor fino;
pel vincolo forte che porti nel cuore
di Giungla si accenda il ricordo e l'amore:
tronchi ed alberi, boschi e foreste e pendule liane,
cortesia, saggezza, forza giovane e immane,
il favor della Giungla con te viene e rimane».

Terminato il saluto i lupetti, uno alla volta, faranno il giro del Branco salutando ciascun lupetto, quindi tornati al centro saluteranno i vecchi lupi e girandosi verso il Branco lo saluteranno nuovamente. Accompagnati da Akela — mentre il Branco intona Fratelli alla candida luna — usciranno dal cerchio e, infine, a metà distanza fra il Branco e il Reparto proseguiranno da soli e di corsa verso il capo Reparto che li attende.

I lupetti verranno issati, tirati o introdotti nel Reparto secondo le tradizioni di questa unità. E le varianti in proposito sono certamente numerose.

Nel Branco, intanto, dopo un gioco di movimento, si procederà alla formazione delle sestiglie con la nomina dei nuovi capi e vice capisestiglia.

*«La morte di Akela».* Il racconto de «I cani rossi», come è noto, va presentato ogni anno perché porta a compimento la parabola del cammino comunitario del Branco e la formazione morale di Mowgli nella Giungla. Tale racconto viene spesso utilizzato anche in un'altra circostanza: quando cioè il Branco cambia l'Akela. È importante sottolineare, a riguardo, più che la morte di Akela il «Buona caccia» di Phao, cioè il fatto che il Branco continua la sua vita perché continua ad esserci una Legge, e che se un vecchio lupo ci lascia, altri vecchi lupi sono pronti per continuare a guidare il Branco. L'obiettivo è far comprendere ai lupetti che ciò che conta veramente è l'unità del Branco, il rispetto della Legge e la guida di un capo esperto, non tanto avere proprio *quel* capo. «I cani rossi» sottolinea ampiamente questi motivi. Occorre dunque evitare l'assunzione di toni esageratamente emotivi e puntare senz'altro ad uscire di scena con discrezione e in punta di piedi; sono fuori luogo e da bandire lacrimoni e singhiozzi d'ambo le parti mentre è opportuno facilitare, in clima famiglia felice, l'ingresso del nuovo capo e la sua piena accettazione da parte dei bambini.

L'esempio che qui suggeriamo non è propriamente una cerimonia, ma una semplice modalità offerta ai vecchi lupi per affrontare questo delicato momento.

Esempio: il Branco ha già ascoltato, probabilmente nel mese di maggio-giugno o alle vacanze di Branco, questo bellissimo racconto (in cui è fondamentale far emergere le capacità di progettazione di Mowgli, la richiesta di aiuto e di buoni consigli a chi è più anziano ed esperto di lui, il rispetto della parola data e dell'impegno preso, la capacità di non serbare rancore, ecc...). Durante una caccia, dopo aver creato la giusta atmosfera, Akela ripeterà il quarto episodio del racconto de «I cani rossi» e, prima d'esser giunto alla «Morte di Akela», lo interromperà per lanciare un grande gioco tra lupi, api nere e cani rossi. Al termine del gioco il Branco si riunirà attorno alla Rupe dove Akela riprenderà il racconto portandolo a conclusione. Dopo aver intonato e cantato col Branco L'ultimo canto di Akela (vedi il «Canzoniere dei Lupetti»), egli spiegherà, con poche e serene parole, come sia venuto per lui il momento di lasciare la Giungla, rammentando che tale momento sarà vissuto prima o poi da tutti i lupetti quando lasceranno il Branco per salire al Reparto.

«Certo che mi spiace lasciare il Branco, ma il nuovo Akela è un vecchio lupo molto in gamba e voi lo conoscete bene, è nel bosco che vi attende, chi sarà? Intanto io ho voluto portare a termine la mia caccia e se

riuscirete a seguire le tracce che partono da quell'albero, troverete la mia ultima e succosa preda. Buona Caccia a tutti quelli che rispettano la Legge!».

Il Branco viene immediatamente lanciato, in tal modo, in un nuovo gioco: seguire le tracce, trovare la preda (dei regalini personali e qualcosa da mangiare) e anche un messaggio che inviti a cercare e conduca dal nuovo capo Branco. I lupetti sono così nuovamente in caccia, proiettati gioiosamente verso colui che incontreranno e non lacrimosi e tristi, col pensiero a chi va via. E se al primo richiamo, tutto il Branco si riunirà attorno al nuovo e al vecchio Akela per salutarli degnamente entrambi lanciando un formidabile grande urlo, avremo completato nel modo migliore il nostro servizio.

CHIL TRASMETTE

Alcuni giovani lupi di tre anni posero ad Akela alcune domande:

1) *Ma non è un errore raccontare la morte di Akela se poi Akela non lascia il Branco?*

No, non è affatto un errore. Si è già detto che il racconto de «I cani rossi» — e pertanto la morte di Akela che vi è compresa — rappresenta uno dei cinque racconti fondamentali che ogni anno si ripetono in Branco; esso è essenziale per definire la parabola educativa di Mowgli e del Branco rispetto alla Legge. Riprendere questo brano, in occasione del cambio di Akela, rappresenta solo una consuetudine che non deve intaccare minimamente la necessità di completare ogni anno l'intero arco delle «Storie di Mowgli» (che altrimenti risulterebbero incomplete e mancanti di una parte essenziale).

2) *Che cosa possono pensare i lupetti vedendo il loro Akela vivo e vegeto che racconta della morte di Akela?*

Non penseranno proprio nulla. Sono perfettamente capaci di distinguere la finzione dalla realtà. Dopo che Akela ha narrato della «sua morte» nei pressi della Waingunga, rompa il cerchio e chiami il Branco per un gioco: scommettiamo che i lupetti lo seguiranno senza scambiarlo per un fantasma?

3) *Ma se a lasciare il Branco è Bagheera anziché Akela, che si fa?*

Potete inventarvi un racconto (non necessariamente con Bagheera che muore ma che, per esempio, cambia territorio di caccia rispondendo ad irresistibili richiami) e procedere poi come nel caso illustrato; oppure

non farete alcun racconto e vi limiterete alla seconda parte dell'esempio... inventerete dell'altro (sempre in clima famiglia felice e senza lacrime e strazi).

4) *E quando va via un vecchio lupo?*

Raccontino o non raccontino (ambientato o meno), gioco o non gioco, l'essenziale è salutarlo con gioia e lanciare il grande urlo.

### f) La Rupe del Consiglio

Il Branco è una proposta di vita comunitaria regolata dalla Legge. La Rupe del Consiglio o Consiglio della Rupe è un momento significativo della vita del Branco nel quale si prendono le decisioni importanti che coinvolgono l'intera comunità chiamata a confrontarsi con la Legge. È anche un momento di iniziazione alla vita sociale e politica in cui attraverso gli strumenti della discussione e della verifica si fa e si vive una esperienza di libertà e si fa esercizio di vera e propria democrazia. I lupetti, le lupette e i vecchi lupi riflettono e prendono coscienza del cammino compiuto insieme e ricercano il modo per proseguire la strada, individuare e correggere degli errori, confermare o stimolare la ricerca e l'impegno per uno stile e una prassi di vita indirizzati al bene della comunità.

È un'occasione in cui i lupetti e le lupette fanno un'ulteriore esperienza di comunità (che discute, si confronta e decide) e sono stimolati a sentirsi parte integrante e decisiva di essa. I bambini scopriranno così l'orgoglio di far parte di una comunità nonché il senso e la funzione della loro individuale presenza. Ne scaturirà una forte adesione morale alla regola che individua, caratterizza e sorregge il Branco (la Legge) e la possibilità di riconoscersi — non confondersi — nel gruppo. Tutto ciò spronerà il bambino a migliorarsi sempre di più per «l'onore del Branco» e per aver stima di se stesso — per ottenere cioè, nel rispetto delle regole del gioco, il favore della Giungla come condizione per essere felice.

Per i vecchi lupi, la Rupe è l'occasione di dialogare con tutti i lupetti su temi importanti che riguardano la vita del Branco facendo riflettere la comunità su avvenimenti reali effettivamente caduti sotto il dominio di ciascuno. E se ogni lupetto avrà l'effettiva possibilità di esprimersi sul tema posto alla attenzione della Rupe, certo si eviterà il rischio di cadere nella trappola della morale diretta. Un rischio, quest'ultimo, assai facile da correre se la Rupe venisse interpretata riduttivamente come l'occasione per Akela di esprimere giudizi sul Branco. Non si riuniscono i bambini per far loro una predica, ciò che emergerà dalla Rupe sarà frutto del-

la generosità e degli sforzi congiunti di lupetti e vecchi lupi.

Occorre evitare assolutamente che la Rupe del Consiglio possa trasformarsi in un tribunale in cui si esprimono giudizi sui singoli lupetti; il clima di famiglia felice ne sarebbe irrimediabilmente compromesso; senza dimenticare che i bambini e le bambine, in questi casi, sono facilmente indotti ad assolversi e a giudicare invece con severità il prossimo, prendendo in considerazione solo gli effetti di un'azione e di un comportamento e non le cause che li hanno determinati. La comunità, pertanto, non giudica il cammino personale di nessuno dei suoi membri perché, pur in presenza di alcuni tratti comuni, la pista di ciascuno è differente da tutte le altre ed al Branco mancherebbero i necessari elementi di riscontro. Il Branco non giudica una persona, semmai individua l'errore e definisce i criteri per non ripeterlo.

Il Consiglio della Rupe non è una cerimonia formale, esteriore ed inutile ove tutto è stabilito in precedenza e tutto è già stato deciso. È un consiglio e deve esserlo davvero: il contributo che ciascuno vi recherà rappresenterà una garanzia in tal senso.

La Rupe è anche un momento di programmazione di attività e di verifica della loro realizzazione; ma soprattutto è la riflessione comune sulle esigenze e le vicende concrete legate alla vita del Branco.

*Quando si svolge il Consiglio della Rupe?* Alcuni Branchi, erroneamente, ne svolgono soltanto uno all'inizio e uno alla fine dell'anno. In questo caso lo caricano di attese eccessive, gravandolo di un'importanza e di una tensione emotiva fuori luogo. La Rupe si fa quando serve, e in un Branco serve di frequente perché, non dimentichiamolo, è un esercizio di democrazia che aiuta a dibattere, confrontarsi, esprimere opinioni personali, verificare atteggiamenti e realizzazioni, scegliere, progettare per sé e per il Branco, correggere ed individuare errori, rimettere le cose a posto dopo una baruffa e ristabilire lo spirito famiglia felice momentaneamente smarrito.

Essendo la Rupe anche l'occasione per fare i conti con il bene e il male, entrati nel Branco con fragore o di soppiatto e risultando la circostanza favorevole per non aver paura del male e scoraggiarsi di fronte ad esso ma per riconoscerlo ed affrontarlo serenamente dopo averlo giudicato, la Rupe si svolgerà:

— al termine di ogni caccia, sul luogo dove questa si è svolta, per valutarne l'andamento generale, l'impegno profuso dal Branco, il superamento delle difficoltà, la tenuta del clima famiglia felice...;
— al momento di lanciare e concludere un'attività a tema (in ordine cioè alla scelta del progetto da realizzare e alla verifica finale di quest'ultimo);

— molto spesso o addirittura ogni giorno alle vacanze di Branco, preferibilmente al tramonto, cioè al termine di una giornata trascorsa insieme (il tempo che il Branco trascorre alle vacanze di Branco è diverso e straordinario rispetto alle normali occasioni d'incontro che si susseguono durante l'anno);
— durante una qualsiasi riunione — anche se non prevista dal programma — qualora si rendesse necessaria in ordine a particolari eventi che si fossero verificati nel Branco (un gioco mal riuscito, un clamoroso bisticcio tra lupetti...; al termine della Rupe sarà opportuno riproporre al Branco il gioco interrotto per dare a tutti la possibilità di mettersi alla prova e recuperare la stima di sé e l'onore del Branco).

In alcuni Branchi si utilizza la Rupe all'inizio e alla fine dell'anno, per consentire ai lupetti di dichiarare e verificare il proprio impegno circa le prede della pista personale che intendono cacciare dall'autunno sino alle vacanze di Branco.

*Come si svolge la Rupe del Consiglio?* È evidente che un momento siffatto vada adeguatamente preparato:
— Branco attento e ordinato;
— luogo tranquillo, comodo, lontano dai rumori;
— atmosfera e completo spirito di famiglia felice;
— un solo argomento di riflessione chiaro per tutti e ben preparato dai vecchi lupi;
— prestare attenzione ad ogni lupetto;
— una cerimonia semplice e coinvolgente. Di essa forniamo di seguito un esempio.

Dopo aver piantato o collocato il totem nel luogo prescelto (nel prato o in tana, al centro del cerchio o di fianco al capo Branco), Akela lancerà un primo richiamo «vecchi lupi del nostro»; rispondendo forte «Meglio» i vecchi lupi raggiungeranno il capo Branco prendendo posto attorno a lui. Al successivo richiamo «Luuupi - Lupi - Lupi», i lupetti accorreranno gridando forte «Lupo». I vecchi lupi intoneranno il canto Attorno alla Rupe, cui si uniranno i lupetti man mano che giungeranno al cerchio.

Al termine del canto Akela rivolgerà ai lupetti, che sono in piedi, in cerchio e in perfetta uniforme, alcune parole in tono Giungla: «Quando era luna piena, il Branco del Popolo Libero che abitava le colline di Seeonee svolgeva presso la Rupe il suo Consiglio. Buona caccia a tutti quelli che rispettano la Legge della Giungla e a coloro che tra breve prenderanno la parola. Che la vostra lingua, fratellini e sorelline, sia cortese e sincera e leale il vostro cuore per l'onore del Branco. Sedetevi».

Akela, o un vecchio lupo invitato da Akela, presenterà ed illustrerà ai lupetti e alle lupette il tema della Rupe. È importante che l'argomento sia ben presentato, circoscritto con precisione, sia chiaro a tutti e non risulti vago o generico: altrimenti c'è rischio di creare confusione e di escludere qualche bambino dal confronto. Evitare assolutamente di rivolgere domande retoriche ai bambini del tipo «Così come facevano i lupi di Seeonee, vogliamo anche noi tenere la Rupe del Consiglio?», oppure «Gesù è buono, vogliamo essere buoni anche noi, in modo particolare alla Rupe?». Alla Rupe prendono parte al gran completo vecchi lupi, lupetti e cuccioli. Partecipano e intervengono attivamente i lupetti e i vecchi lupi, coloro cioè che hanno già pronunciato la Promessa (ed hanno qualcosa di importante da dire). La parola inizialmente viene data in ordine di anzianità di vita di Branco, a partire dai capisestiglia più anziani per arrivare ai lupetti più giovani; in un secondo momento verrà data a tutti coloro che sono autorizzati a chiederla. Si parla solo chiedendo la parola e dopo averla ottenuta, non si interrompono gli altri, non si parla in due, ci si rivolge ad Akela che presiede la Rupe, non si mena il can per l'aia, né si parla a sproposito e non si lanciano accuse verso chicchessia «Alla Rupe del Consiglio si facevano veramente molte poche chiacchiere inutili». È essenziale che vengano ascoltate le opinioni di tutti con il medesimo rispetto, anche soprattutto nei confronti dei più piccoli. «Guardate, guardate bene o lupi, conoscete la Legge!».

Partecipano alla Rupe, inoltre, ma assistono in posizione di ascolto e senza diritto di parola i cuccioli, coloro cioè che non hanno ancora pronunciato la Promessa. Dunque tutti i bambini e le bambine partecipano alla Rupe sebbene con modalità e ruoli differenti.

Se il Branco effettivamente si confronta, si misura, cresce valuta e progetta in ordine alla Legge che ha scoperto, fatta propria e che si sforza di rispettare, come potrebbe intervenire alla Rupe il cucciolo che non ha ancora compiutamente aderito al Branco, appreso la Legge ed accettato l'impegno di rispettarla? Al cucciolo si manifesta l'evidenza di un «è» che per lui «non è ancora» e cresce il desiderio di essere come gli altri in comunità, di vivere e appartenere alla comunità. Affiora e si manifesta lo stimolo ad avvicinarsi ed approfondire quelle regole che faranno di lui un lupetto.

In questa logica fatta di attesa, curiosità e desiderio — che è la molla per scattare avanti — interpretiamo la lunga e diversificata serie di incentivi personali che sottolineano, motivano e cadenzano il fenomeno della crescita del bambino nella sua permanenza nel Branco. Ciò che differenzia un cucciolo da un lupetto è la spontanea adesione alle regole del gioco e alla vita della comunità, dopo averle conosciute. Agli occhi del bambino questa adesione — che separa il prima dal dopo, un mo-

mento dall'altro, e che sottolinea un nuovo «status» liberamente scelto — deve essere pienamente valorizzata ed evidenziata con simboli e segni concreti, ed occorre che siano numerosi e carichi di prestigio per far degnamente risaltare l'importanza della Promessa. Ecco perché: il cucciolo indossa l'uniforme ma priva del fazzoletto (simbolo di appartenenza alla grande famiglia degli scouts sparsa in tutto il mondo e del gruppo in cui è inserito), e del distintivo della Promessa (segno che lo costituisce lupetto/a del Branco); perché partecipa al grande urlo assistendovi ma senza prendervi parte attiva; perché non saluta fratellini, sorelline e vecchi lupi col saluto lupetto; ecco perché, infine, partecipa assistendovi alla Rupe del Consiglio ma senza prendervi parola.

L'insieme di questi «diritti» consente al bambino di partecipare e vivere in modo pieno e globale la vita sociale della comunità e attribuisce alla Promessa quel grande significato che deve avere ai suoi occhi. Ciò che il bambino/a farà dopo la Promessa costituirà la realizzazione del suo impegno di lupetto; ma è lo «status» di lupetto, e cioè la Promessa, che illuminerà tutta la pista che il bambino percorrerà nella Giungla. Per tornare alle modalità di svolgimento del Consiglio della Rupe, sappiamo bene che a volte i più piccoli intervengono con contributi non sempre centrati, rispetto all'argomento. Spetterà al capo unità, ricordandone l'oggetto, ricondurre in tema la discussione ed incoraggiare anche i più piccoli ad esprimersi personalmente. Potrà essere opportuno che i capi intervengano ogni tanto per attenuare eventuali reazioni emotive affiorate nei bambini, per invitare ciascuno a pensare con la propria testa (anziché ripetere cose dette da altri), per richiamare la Legge e per riportare la discussione al suo oggetto.

Risulterà, infine, decisivo, guidare e far approdare il dibattito verso conclusioni concrete ed impegni personali e comunitari ben chiari e inequivocabili.

Akela dovrà incitare il Branco ad un rinnovato e maggiore impegno, sottolineando più il senso di fiducia nelle capacità dei lupetti che le eventuali critiche emerse, e farà in modo che, attraverso le sue parole, il Consiglio della Rupe si chiuda nella gioia e nell'amicizia. Un canto finale — Attorno alla Rupe o Fratelli alla candida luna — ed il Branco verrà lanciato in una movimentata caccia o in una danza scatenata. A meno che non sia il caso di lanciare il grande urlo per confermare l'impegno che ciascun lupetto ha assunto durante il Consiglio.

### g) La parlata nuova

Un accenno, infine, a quello che deve essere l'atteggiamento e la presenza dei vecchi lupi nel Branco in ordine alla Giungla. L'atmosfera

Giungla, creata dal linguaggio e dalle soluzioni concrete sopra descritte, rimane povera e senza vita se non è interpretata, animata e utilizzata con convinzione innanzitutto dai capi. Essi devono essere consapevoli che questo modo di parlare al bambino è veramente in grado di affascinarlo e di guidarlo nella sua crescita. Debbono, pertanto, dotarsi di un bagaglio di conoscenze che li ponga nella condizione di esprimere al meglio le possibilità insite nello strumento che è a loro disposizione. Debbono quindi crederci, conoscerlo ed usarlo.

Questa è la parlata nuova: le cerimonie, i canti, le danze, le immagini e il linguaggio «parlano» soltanto se dietro ad essi vi sono dei vecchi lupi che vivono la stessa dimensione e la stessa atmosfera del Branco; vecchi lupi, cioè, che sappiano richiamare alla memoria dei lupetti l'episodio giusto al momento opportuno e che riescano ad utilizzare il linguaggio Giungla in modo efficace e familiare (esempio: *«È proprio come il fresco del sole d'estate e la calma del torrente di montagna»* per commentare una sbruffonata, un'esagerazione, un atteggiamento o un'espressione senza senso; *«Le noci dell'anno scorso son già terra nera quest'anno»* per quei lupetti che continuano a lamentarsi di un presunto torto subito; *«Adagio, adagio. La fretta uccise il serpente giallo che mangiò il sole»* per invitare alla calma e alla riflessione; *«Lo stomaco vuoto rende l'occhio distratto»* per chi fa storie a mangiare; *«L'ira è l'uovo della paura»* per eccessi di nervosismo in circostanze ludiche e non; *«Uno sgraffio in più o in meno non è argomento da portare in Consiglio»* per chi si lamenta troppo; *«Gozzo pieno e sonno profondo a te, Chil»* per ringraziare o fare i complimenti ad un lupetto; *«Tutti i tuoi racconti sono ragnatele e polvere di luna come quest'ultimo?»* — domandò Mowgli a Buldeo —; ecc... I detti e i proverbi della Giungla costituiscono al riguardo una miniera inesauribile).

Occorre che i vecchi lupi sappiano cogliere per primi la saggezza della Giungla, sparsa un po' ovunque dalle parole maestre alle massime, per proporla ogni volta che ce ne sarà bisogno. Cogliere la saggezza della Giungla implica l'intuizione della freschezza e della originalità di queste espressioni nonché l'apprezzamento della loro straordinaria bellezza ed utilità.

Questo linguaggio permette di entrare più direttamente in contatto con i bambini — questo linguaggio, ricordiamocelo, è per loro uso e serve a loro, non a noi —; rappresenta una condizione per soddisfare l'impellente esigenza di un rapporto autentico, profondo, continuativo e commisurato alla natura del nostro interlocutore. Utilizzarlo bene è un modo per volergli bene. Si dovrà, peraltro, porre molta attenzione ad evitare che uno sconsiderato utilizzo della parlata nuova possa trasformarsi in banale e controproducente morale diretta. Altro rischio da evi-

tare sarà quello di eccedere nelle citazioni e nei riferimenti della nostra fraseologia. Il troppo «stroppia» anche nella Giungla. Moderazione, equilibrio e uso intelligente consentiranno al Branco di cogliere e gustare appieno il fascino dell'«essere di uno stesso sangue, fratellino, tu ed io».

Per finire, un'ultima attenzione: per molti anni ai campi scuola è stato ripetuto che «la Giungla si ferma ai piedi dell'altare e al palo dell'alza bandiera»; ancora oggi è vero. È noto che la Giungla non esaurisce tutto il lupettismo pur costituendone un elemento vitale, essenziale e caratterizzante.

Se è certamente dannoso utilizzare l'ambiente fantastico in modo parziale, approssimativo e personalistico, è altresì un errore non comprendere i limiti di questa atmosfera, di esagerarne la presenza nel Branco, d'imporla ove è superflua (nel Consiglio di Akela e degli Anziani, per esempio), di diluire male la programmazione e l'utilizzazione nel corso dell'anno e di ritenere, infine, di poter coniugare con essa tutti gli altri strumenti del metodo (progressione personale, coeducazione, catechesi, ecc.). Vi sono spazi e ambiti diversi nei quali è bene che la Giungla non si sovrapponga mai onde evitare confusioni e semplificazioni eccessive, nonché indebite ingerenze come ad esempio nei numerosi aspetti pratici delle piste che sono e debbono rimanere distinti proprio in contrapposizione e come correttivo dell'atmosfera fantastica.

### h) I canti e le danze

È superfluo ricordare quale importanza desse B.-P. nei suoi scritti, all'*espressione* come strumento educativo, come tecnica in grado di attenuare timidezza e goffaggine e a favorire il controllo di sé, come occasione non atipica di «gioco di squadra» e di educazione estetica in grado di provocare gioia.

Ma come sempre l'idea pedagogica nasceva in B.-P. dall'esperienza personale: tutti i suoi scritti autobiografici parlano con allegria di recite scolastiche e militari, di danze al circolo ufficiali e di danze tribali delle popolazioni incontrate nelle varie campagne di guerra; fino ad attribuire alla danza la propria salvezza durante l'inseguimento dei guerrieri Matabele! Lo stesso B.-P. nel «Manuale dei Lupetti» inventa e descrive alcune danze Giungla che servono ai bambini per conoscere meglio determinati animali del racconto e rivivere episodi particolarmente significativi delle «Storie»: le danze Giungla di B.-P. sono infatti, più propriamente, dei mimi, che abituano comunque al movimento di insieme.

L'esperienza dei capi ha creato nel corso degli anni altre danze, raccolte ora nel sussidio «Danze Giungla» a cura di E. Calvo, Ed. Coletti,

Roma, 1985, magari più elaborate o accompagnate da un ritmo musicale, che comunque riprendono il gioco di personificazione che è alla base dell'idea della danza Giungla. Le danze servono anche per scaricare la tensione alla fine di una caccia o di un racconto particolarmente drammatici, come «Il fiore rosso» e «La tigre! La tigre», chiudendo l'attività con il Branco riunito e gioioso. Analogo discorso può essere fatto per i canti, che ritmano le cacce e rendono più familiari ai bambini i personaggi e le storie, e che, soprattutto, ripetono in strofe e ritornelli quelle parole maestre così importanti per l'educazione morale indiretta dei lupetti. Senza contare quei canti particolarmente solenni che, come già visto, introducono e chiudono cerimonie e racconti o sottolineano certi momenti della vita di Branco. Il «Nuovo canzoniere dei Lupetti e delle Coccinelle», curato da F. Colombo e V. Basciu, Ed. Eco, Milano, comprende una ricca sezione di canti Giungla che oltre a riprendere i testi ormai classici, propone numerose canzoni nuove. Ad ognuno dei racconti de «Le Storie di Mowgli» corrispondono, oltre alle vecchie, almeno due o tre canzoni appositamente scritte. La contemporanea realizzazione di due cassette musicali presso le edizioni musicali Eco di Milano faciliterà a tutti l'apprendimento e la riscoperta dei nuovi e dei vecchi motivi. La Giungla risulta così arricchita e corredata di un buon numero di canti e danze che consentiranno di sostenere in modo adeguato — nel corso dell'anno — ciascuno dei racconti che la compongono.

### i) La tana — Disegni per la tana

È il luogo in cui si ritrova il Branco, il suo spazio tipico, il suo mondo. Cosa c'è di più bello per un bambino che sentirsi a proprio agio in un ambiente suo, che lui ha aiutato ad arredare e dove può trovare ricostruito il suo mondo fantastico?

La tana deve essere uno spazio riservato ed adeguato, ma soprattutto deve essere lo «spazio fisico» che i bambini sentono come proprio e soprattutto facente parte di quell'unico mondo della Giungla che loro vivono.

Anche la tana, infatti, se realizzata con certe caratteristiche, può aiutare magnificamente a vivere l'atmosfera Giungla e questo senza che i vecchi lupi, una volta che la tana è fatta, debbano intervenire in qualche modo.

La tana parla da sé e il bambino, dotato di una grossa capacità di lettura visiva, scopre, legge e interiorizza ciò che nella tana è presente. Come allora realizzare una tana che possa avere questa efficacia?

Ecco alcune idee:

— *Le raffigurazioni della Giungla:* è tradizione ormai di molti Branchi,

avere sulla parete più ampia della tana, o sulla parete sotto la quale si siede in cerchio il Branco, una grande rappresentazione della Giungla nei suoi elementi più diversi: la collina di Seeonee con la Rupe del Consiglio, la Waingunga, la Giungla, le *Tane Fredde,* ed ogni altro elemento che si ritiene utile. Con o senza gli animali, questa raffigurazione può essere realizzata con tecniche diverse: con l'affresco e il disegno (i lupetti per esempio potrebbero ricalcare un disegno tracciato da un amico esperto), con un grande cartellone, con disegno su polistirolo od altro.

— *Gli animali della Giungla:* la Giungla è viva se è animata. Ecco allora la necessità di riportare in tana i vecchi lupi della Giungla: Akela, Bagheera, Kaa, Chil, Baloo, ecc.. Fatti in compensato, pitturati al muro, disegnati su cartelloni (e fatti dagli stessi lupetti per la seconda stella o per la specialità, o per gruppi d'interesse) possono recare sotto di sé un cartiglio con l'espressione Giungla più adatta riferita a quel personaggio.

— *Scritte diverse:* come può mancare nella tana la Legge o la Promessa, o il Motto e le mansioni? Ma non devono mancare neanche quelle parole maestre di uso più comune: dipinte o disegnate sono un vero mezzo di educazione indiretta.

— *La pista:* è bene che sia evidenziata anche la pista che ciascun lupetto sta percorrendo. Non si tratta solo di avere una visualizzazione immediata dell'impegno di ciascuno, ma anche quella di fondere la pista nella vita di Branco e legarla alle avventure che Mowgli vive nella Giungla espresse in disegni.

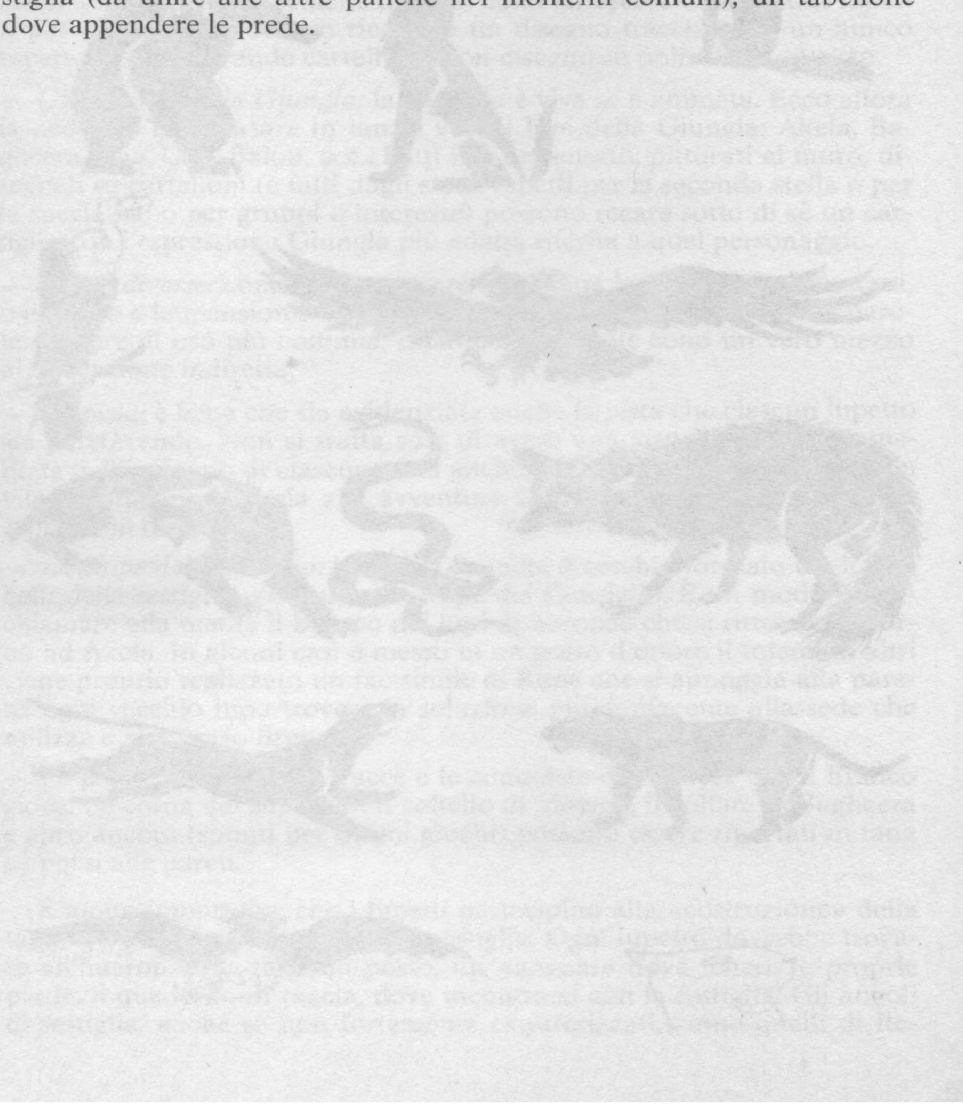
— *La Rupe del Consiglio:* in alcuni Branchi il cerchio formato dagli sgabelli delle sestiglie costituisce la Rupe del Consiglio. È un modo per richiamare alla mente il Branco dei lupi di Seeonee che si ritrovava intorno ad Akela. In alcuni casi è messo in un posto d'onore il totem, in altri viene proprio realizzato un fac-simile di Rupe che si appoggia alla parete: ogni vecchio lupo troverà la soluzione più confacente alla sede che utilizza e al proprio Branco.

— *Le prede:* sono tutte le tracce e le conquiste delle cacce che il Branco gioca. Le corna del *sambhur,* il coltello di Mowgli, il collare di Bagheera e altro ancora (spunti per ottimi giochi) possono essere riportati in tana e appesi alle pareti.

È molto importante che i lupetti partecipino alla «costruzione» della tana con interventi personali e di sestiglia. Ogni lupetto dovrebbe trovare all'interno della tana un posto, un «angolo» dove tenere le proprie prede, il quaderno di caccia, dove incontrarsi con la sestiglia. Gli angoli di sestiglia, anche se non fortemente caratterizzati, come quelli di Re-

parto, potranno essere un'occasione di partecipazione alla «costruzione» della tana e nello stesso tempo un luogo dove la sestiglia si ritrova a faccia a faccia.

Poche cose possono costituire un angolo: uno scaffale dove tenere i quaderni di caccia, un tavolo, panche e panchette con i colori della sestiglia (da unire alle altre panche nei momenti comuni), un tabellone dove appendere le prede.



# CAPITOLO VI

# LA GIUNGLA ALLE VACANZE DI BRANCO

**a) Un esempio: la caccia a Shere Khan**
**b) Occasioni Giungla alle vacanze di Branco**
**c) Le occasioni quotidiane**

*«Ma più di ogni altra cosa gli piaceva andare con Bagheera nel caldo cuore oscuro della foresta, dormire per tutto il giorno e, a notte, assistere alla caccia di Bagheera per vedere come faceva».*

# LA GIUNGLA ALLE VACANZE DI BRANCO

Ogni capo sa che le vacanze di Branco sono una occasione tutta particolare per la realizzazione di atmosfere e attività Giungla particolarmente affascinanti. Le vacanze di Branco sono una occasione «speciale» perché in esse:

— si può dare vita ad uno stretto legame fra vita di Branco e natura «da mattina a sera»;
— vi è la possibilità di esperienze più prolungate e intense circa lo spirito della Legge e della comunità;
— si può vivere con continuità l'avventura;
— esistono tutte le possibilità per ambientazioni e cacce particolari.

Uno staff di Branco si trova ogni anno, in occasione della programmazione delle vacanze di Branco, di fronte alla scelta circa l'ambientazione di sostegno delle esperienze e dei messaggi educativi. La scelta può ricadere su di una ambientazione Giungla che entri nella «storia Giungla» del Branco e quindi facente parte o ispirata dalle «Storie di Mowgli», oppure su di una ambientazione diversa.

A questo punto si rende necessario precisare alcune cose:

— se l'ambientazione non deriva dall'ambiente fantastico Giungla (ambientazione e ambiente fantastico sono cose differenti, precaria e occasionale la prima, basilare e continuativa la seconda) questa non potrà sostituirsi alla «vita Giungla» del Branco; al di fuori di momenti «forti» della ambientazione i lupetti saranno sempre lupetti, le cerimonie, le parole maestre, le chiamate, ecc. saranno sempre quelle che ogni lupetto riconosce nel linguaggio Giungla. L'ambientazione, anche se dovrà «prendere» bambini e bambine, dovrà essere discreta rispetto alla Giungla;
— se nella Giungla è la coincidenza fra ambientazione e ambiente fantastico si dovrà avere attenzione all'equilibrio fra linguaggio e stile Giungla ed esperienza quotidiana (può essere un errore in cui è facile cadere, tradurre tutto e insistemente in linguaggio Giungla. È bene ricordare che la Giungla è uno strumento e non un fine).

Per una ambientazione Giungla alle vacanze di Branco una scelta po-

trebbe ricadere sull'utilizzo dell'ultimo racconto delle «Storie di Mowgli»: «I cani rossi» come conclusione del programma Giungla annuale; oppure la rivisitazione di momenti salienti delle «Storie», come ad esempio «La caccia di Shere Khan» che è presentata qui di seguito; oppure di racconti quali «L'ankus del re», «L'invasione della Giungla», ossia quei racconti che, non facendo parte in modo stretto della «parabola» Giungla, possono essere utilizzati per attività particolari.

Un'altra scelta potrebbe essere quella di utilizzare vecchi «racconti per lupetti» o inventarne di nuovi; in questo caso si deve far sì che in tali adattamenti o invenzioni venga salvaguardato lo stile pedagogico della Giungla, che tali racconti o ambientazioni non rischino di presentare ai lupetti un'altra Giungla. Il rischio potrebbe essere quello di creare confusione nel rapporto dei bambini/e con l'ambiente Giungla e quindi di dare, in fin dei conti, meno incidenza ai messaggi che ogni capo trae dall'utilizzazione delle «Storie di Mowgli».

Ecco un sintetico schema-tipo di attività Giungla che si può inserire nel programma generale durante le vacanze di Branco.

## A) UN ESEMPIO: LA CACCIA A SHERE KHAN

Mowgli, divenuto ormai forte e robusto, aspetta la rivincita su Shere Khan che lo ha fatto scacciare dal Branco: ma da solo non riuscirà a vincere la grossa e terribile tigre: dovrà anzitutto ottenere l'aiuto dei suoi amici della Giungla (Fratel Bigio, i Tori, Rama, Kaa) e con essi sgominare uno ad uno gli alleati di Shere Khan (Tabaqui, le Bandar) isolando il mortale nemico per la lotta finale.

Parallelo tra il lupetto, che in un anno di attività è diventato forte e robusto, astuto e pratico della Giungla e che è finalmente pronto a lottare contro Shere Khan, che rappresenta i suoi difetti della prepotenza, dell'egoismo, dopo aver vinto la battaglia contro Tabaqui (il disordine, la sporcizia, la volubilità, la superficialità).

### Concetti chiave

La fraternità con la Giungla, che è necessaria prima di intraprendere una caccia difficile e in parallelo il rafforzamento dello spirito di famiglia felice del Branco, prima di lanciarsi nella attività impegnativa delle vacanze di Branco.

La lotta contro gli amici di Shere Khan che si vince levando loro le condizioni di vivere: dove c'è ordine e pulizia non caccia Tabaqui; dove

c'è impegno e serietà fuggono le Bandar, l'operosità è poi indispensabile per conquistare il coltello necessario a scuoiare la tigre!

Necessità per il lupetto dell'aiuto del vecchio lupo perché si fida di questo e perché sa che con la sua maggiore esperienza e forza gli insegnerà la strada per vincere la sua caccia.

## SVOLGIMENTO GENERALE

1° Giorno. Nella nuova Giungla Mowgli vive serenamente: rendendosi utile; non ha però dimenticato che tanto tempo fa prese con Shere Khan un impegno: quello di ucciderla; intanto egli aiuta il villaggio custodendone i tori; (questi saranno cartoncini con l'effige di un toro ed il primo gruppo di questi sarà dato in cambio dei peli conquistati durante l'anno e durante tutta la caccia i premi saranno dati ai lupetti e alle sestiglie, esclusivamente in tori); ma ciuffi di peli giallo-neri annunziano che Shere Khan è tornata: non si vede, ma si sente che la sua presenza è vicina. Il Branco dovrà contare le sue forze e vedere se è in grado di combattere: se discordie dividono i lupetti, Mowgli non potrà certo vincere. La giornata sarà quindi dedicata alla fraternità: attività impostata su questo tema.

Funzionerà una cassetta della fraternità nella quale i lupetti, ad ogni cortesia ricevuta da un fratellino, metteranno un gettone (del colore della sestiglia alla quale apparteneva il lupetto cortese); a sera la sestiglia che avrà fatto più cortesie riceverà la sagoma di Fratel Bigio.

Al fuoco del cerchio si sentirà una gran puzza: Akela porterà il discorso su Tabaqui, che poi sarà trovato in casa, al posto del totem, con un biglietto irriverente. Si tratterà di una sagoma di sciacallo con una grossa coda di fili di lana: si annunzierà per l'indomani la caccia a Tabaqui.

2° Giorno. Come fare a cacciare via Tabaqui? Con la pulizia: dove c'è questa lo sciacallo non può vivere. Le attività della giornata saranno tutte improntate alla pulizia ed all'ordine, badando molto a ciò in tutti i momenti della giornata (nel lavarsi, nel vestirsi, nello stare a tavola, nelle presentazioni di sestiglia, nell'ordine delle camere, degli angoli di sestiglia, dei magazzini oltre che nei giochi e nelle attività specifiche). I premi della giornata, oltre ai tori, saranno i peli della coda di Tabaqui, che sarà consentito, alle sestiglie ed ai lupetti meritevoli, di strappare in un numero stabilito. Il Branco dovrà riuscire a scodare completamente Tabaqui che al fuoco serale, sarà bruciato.

3° Giorno. I lupetti, svegliandosi, troveranno dappertutto sagome di scimmia che sembreranno essersi impadronite della Giungla — le Ban-

dar paleseranno la loro presenza anche attraverso scherzi fatti a lupetti o piccoli dispetti ai vecchi lupi —; naturalmente per sbarazzarsi delle importune visitatrici il segreto potrà darcelo Kaa, il pitone.

Il Branco dovrà quindi cercare di ingraziarselo per poter scoprire il segreto della lotta; ma Kaa, dispettoso e maliziosetto si farà cercare un bel po', prima di farsi trovare e chiederà alcune prove prima di dare il suo aiuto. Mentre la mattina vi saranno attività normali, interrotte da quegli scherzi e dispettucci suddetti, il pomeriggio dovrà essere imperniato su un grande gioco per la ricerca di Kaa, molto avventuroso e interessante. Kaa sarà l'allegro tiranno del pomeriggio ed alla fine, al cerchio serale, darà la traccia da seguire nella caccia del giorno dopo, contro le Bandar.

4° Giorno. Il segreto per sbarazzarsi delle Bandar sta nell'ubbidienza, nel sapersi divertire con stile lupetto, nel ricordarsi della Legge con tutta la gioiosità possibile e senza sentirne il lato duro. Le attività della giornata saranno tutte improntate all'allegria, alla tecnica dell'espressione, allo spirito di famiglia felice, ai piccoli scherzi: premi particolari saranno le sagome di Bandar che i lupetti avranno il permesso di staccare ogni tanto sino a quando non saranno sparite tutte. Al cerchio serale saranno distribuiti alle sestiglie dei pezzi di corda, il più lungo alla migliore sestiglia, e così via, che dovranno poi servire nella caccia finale.

5° Giorno. Shere Khan è ormai sola contro Mowgli e i suoi amici; ma una volta uccisa come farà il piccolo Signore della Giungla a portarne la pelle alla Rupe? Ci vorrà, per scuoiare la tigre, il coltello, la zanna lucente degli uomini che rappresenterà la laboriosità, l'abilità manuale del lupetto, la sua ingegnosità. Oggi si concluderanno tutte le gare di lavoro dell'accantonamento e diverse saranno inoltre le attività nelle quali i lupetti dovranno improvvisare lavoretti o dovranno far lavorare le mani e la fantasia: la gara sarà individuale e i risultati di sestiglia saranno divisi in parte uguale tra tutti i lupetti competenti. A sera, al cerchio, il coltello sarà dato al lupetto che avrà totalizzato il miglior punteggio.

6° Giorno. Tutto è pronto per la caccia finale; manca soltanto di dare alle mandrie di tori che i lupetti avranno guadagnato i loro capi, che dirigeranno la carica; Rama e Mysa e questi saranno dati alle due sestiglie che, quando si faranno pascolare i tori, risulteranno averne di più; intanto si terrà d'occhio la sagoma di Fratel Bigio, apparsa sotto l'albero di Dhak; il suo sparire darà il segnale della caccia finale.

E nel pomeriggio, ad un certo punto, Fratel Bigio sparirà dal suo posto; immediatamente si lasceranno le attività, si correrà a prendere i tori, il coltello, i serpenti di corda e la caccia comincerà.

Le sestiglie, che cacceranno unite, lasciando un toro ad ogni lunghezza di corda, cominceranno la ricerca del luogo dove — sazia per il pesante pasto e incapace di muoversi, giace Shere Khan; Rama e Mysa saranno quelli che daranno, alle loro sestiglie, la direzione approssimata.

Appena la prima sestiglia avrà avvistato la tigre, lancerà il richiamo: tutti gli altri lupetti accorreranno e avverrà la carica finale. Divisi in due gruppi al comando di Rama e di Mysa si calpesterà la sagoma della tigre ed il padrone del coltello scuoierà la pelle.

## LA FESTA DEI GENITORI

Ed il Branco infine porterà sulla Rupe, la pelle, chiudendo, con il grande urlo finale, la caccia.

L'annunzio alle famiglie sarà dato alla riunione dei genitori, sotto forma di una sorpresa che il Branco farà loro. Ai lupetti si dirà che la festa sarà per i genitori una cosa inaspettata: per avvalorare questa tesi gli inviti saranno costituiti da una lettera ciclostilata che sarà fatta firmare ai lupetti durante il viaggio e sarà imbucata il primo giorno di campo. La lettera darà l'appuntamento per le ore... del giorno...

Il giorno prefissato, quando i genitori cominceranno ad arrivare, saranno accolti dai lupetti che li porteranno in giro a visitare il luogo delle vacanze di Branco e saranno liberi sino alle...; indi comincerà il programma.

*Materiale per:*

LA CACCIA A SHERE KHAN

Gioco del riscatto (pomeriggio dell'arrivo) - cartellini con nome lupetti tracce - gelati.

1° Giorno: tori (cartoncini con sagoma della testa di toro) - 1200 ciuffi di peli giallo neri per annunzio ritorno Shere Khan.

Cassetta della fraternità - preparato che puzza da gettare nel fuoco - biglietto di Tabaqui - sagoma Tabaqui con coda di lana.

3° Giorno: sagome Bandar (100). Materiale gioco per ricerca Kaa: lettera di Kaa - puntine da disegno.

4° Giorno: 5 pezzi di corda (4 metri, 3,50 - 3,00 - 2,50 - 2,00).

5° Giorno: il coltello.

6° Giorno: pelle di Shere Khan.

**...Qualche dettaglio**

*Arrivo:* appena scesi dal pullman Akela chiama: si intona il grande urlo, mentre gli altri vecchi lupi provvedono allo scarico del materiale; mentre il grande urlo sta per finire si avvicina Bagheera, che, mostrandosi molto sorpreso e contento per l'arrivo del Branco, dice che è già corso sulle tracce di una ricca preda con la quale il Branco potrà riscattare la Giungla e chiede ai lupetti di aiutarlo a scovare la preda, per poterla poi divorare assieme. Mostra l'inizio delle tracce che porteranno al luogo ove è nascosto il tesoro, rappresentato da uno scatolone di cremini: trovatolo, lo consegnerà ad Akela, che lo distribuirà ai lupetti.

Durante tutto questo tempo gli altri vecchi lupi provvederanno alle sistemazioni varie (trasporto del materiale comune)...

*Cerchiamo la tana:* Akela, visto che i lupetti sono stati così bravi, dice a Bagheera di mostrar loro il modo di trovare le loro tane e Bagheera lo fa, indicando l'inizio di una cordicella che porta nelle camere; i lupetti, appena scoperta la propria, vi lasceranno il berretto e torneranno subito giù: anzi si farà a chi arriva prima.

*Cerchio serale d'apertura:* si inizierà, come al solito con Fratelli alla candida luna o Attorno alla Rupe, dopo di che Akela, in una brevissima Rupe del Consiglio, farà un succinto epilogo dell'attività della trascorsa stagione di caccia, perché il Branco è venuto nella nuova Giungla e l'impegno che Mowgli si prese, quando fu accolto nel Branco di Seeonee: quello di uccidere Shere Khan; ricordando che quando Mowgli se ne andò nella Giungla degli uomini, si rese utile custodendo i tori, gli stessi tori che ora i capisestiglia riscatteranno con i peli conquistati durante l'anno. Dirà che però la base di ogni caccia è la fraternità, nella quale ogni lupetto dovrà comportarsi con i suoi fratellini sempre gentilmente e con la massima cortesia; lancerà quindi la caccia della fraternità; chiuderà con un invito a tutti ad essere in gamba.

— Canto: Akela aveva un Branco;

— strofette vecchi lupi, ecc. e quando i lupetti torneranno nelle camere troveranno al posto del totem la sagoma di Tabaqui ed una fialetta puzzolente nonché il biglietto di Tabaqui: brevissimo commento.

**Primo giorno**

*Al mattino:* tema del discorsino di Akela: dappertutto si trovano i peli di Shere Khan, significa che la tigre è in giro per la Giungla. Il Branco la combatterà e cercherà di vincerla, ma prima deve contar bene le sue forze e unirsi fraternamente nella lotta. Ricordarsi quindi della giornata della fraternità e dei cartoncini della fraternità.

*Dopo pranzo* (attività tempo libero): inizio costruzione planimetria Giungla (da terminare per la giornata dei genitori).

*Pomeriggio:* uscita nei dintorni con grande gioco a tema Giungla.

*Cerchio serale:* canti, scenette, ecc. Commento finale di Akela. Consegna di Fratel Bigio. Proclamazione prima sestiglia. Preghiere.

**Secondo giorno**

9,30 - *Meditazione mattutina e grande urlo:* tema del discorsino di Akela: la caccia a Tabaqui è fondata soprattutto sul fatto che bisogna impedire allo sciacallo di vivere nella nostra Giungla; cercare quindi in tutte le attività della giornata la pulizia e l'ordine, per poter alla fine riavere il totem e scacciare il leccapiatti.

**Terzo giorno**

*Levata:* Alla sveglia i lupetti troveranno dovunque le sagome di Bandar: raccomandazione di non toccarle.

Tema del discorsino di Akela: le Bandar hanno invaso la Giungla, esse non combattono se non in tante contro uno ed allora sono molto pericolose. Il Branco non può certo pensare di combatterle da solo: sarà Kaa che bisogna cercare, per conoscere il modo di sbarazzarsi di esse. Cerchiamo quindi di accattivarci l'aiuto di Kaa, il pitone, che non è qui, ma sarà senz'altro vicino; cercheremo quest'oggi qui il nostro Kaa.

*Pranzo:* in questo periodo vi sarà qualche scherzetto di Kaa, il quale farà trovare nel refettorio un biglietto così concepito:

«Aiutarvi? Me l'hanno detto! Ma certo, certo...
Be' io sono ancora un po' lontano, ma ho mandato qualcuno che è qui in mezzo a voi, a controllare se siete davvero degni del mio aiuto... Non meravigliatevi quindi se vi capita qualche sorpresa... KAA».

Il genere degli scherzi — senza esagerazioni e scivolate nel cattivo gusto — potrà essere quello di sale nell'acqua, ecc., prendendo in giro anche i vecchi lupi che — però — dovranno saper stare al gioco e tener desta l'attenzione dei lupetti sulla figura di Kaa.

20,20 - *Cerchio serale:* incaricati del fuoco:
Fratelli alla candida luna
scenetta allegra.

Commento finale di Akela: Tabaqui al fuoco e il totem? Da fuori del cerchio viene lanciata una lettera: il totem ricomparirà alle 21.00.

Durante il giorno: giochi ordine e pulizia (alcuni in atmosfera Giungla).

Eventuale gioco notturno. Al rientro i lupetti ritrovano il totem.

*Grande caccia di Kaa:*

Vecchi lupi tutti.

*Salendo alle camere:* quando si arriverà alla porta dei piani superiori la si troverà chiusa e la chiave sarà sparita. Mentre ci si chiede come fare, dalla porta che dà sull'aia comparirà, attaccata ad un campanello, per destare l'attenzione, la chiave, sospesa ad uno spago che sarà sorretto da un vecchio lupo che stando nella camera — ma senza farsi vedere alla finestra — manovrerà lo spago in modo da andare su e giù, sempre però fuori portata delle mani dei lupetti. Dopo un poco di questo gioco, lo stesso fisserà lo spago ed andrà a nascondersi nel gabinetto del primo piano, a portata delle scale. Quando finalmente Akela (o prendendo sulle spalle un lupetto, o cercando una scala) sarà riuscito a riprendere la chiave — alla quale sarà attaccato un cartello *«Ora entrerete quando voglio io! Kaa»* — si andrà ad aprire la porta ed Akela farà notare che il pitone è in trappola, perché non vi sono altre uscite e inciterà tutti i lupetti a salire al secondo piano, dove era legata la cordicella — ciò facendo avrà l'accortezza di lasciare infilata la chiave nella toppa, in modo che il vecchio lupo che era nascosto nel gabinetto possa sgattaiolare, senza farsi vedere, giù per le scale e chiudere la porta dal di fuori, lasciando dentro tutti gli altri.

Dopo qualche minuto di vane ricerche, Akela farà in modo che si trovi un cartello che dice:

*«Siete lenti come lumache! Il segreto del mio nascondiglio sta nella grande cisterna. Kaa».*

Naturalmente tutti i lupetti si precipiteranno giù e troveranno la porta chiusa, dietro la quale — ma senza farsi riconoscere — sghignazzerà il vecchio lupo che dopo un po' infilerà sotto la porta un cartellino dicente:

*«Volete uscire? Ma come? È facilissimo! Guardate nel letto di Riccardo! Kaa».*

Naturalmente, quando si andrà a guardare nel letto di Riccardo si troverà un altro biglietto:

*«O forse in quello di Tilli?»*

e qui:

*«Ma no... È in quello di Ciro!»*

dopo il letto di Ciro la pista porterà, sempre con analoghi biglietti in

quello di Tommaso, di Aldo, di Vittorio, e infine in quello di Baloo. Qui vi sarà un cartellino così concepito:

*«La chiave è attaccata alla coda di Karait, il serpente capello, che ora sta attorcigliato alla ringhiera della terrazza. Kaa».*

Karait sarà un lunghissimo spago, con un capo legato alle sbarre della ringhiera della terrazza e l'altro che finisce nell'androne della porta dell'aia e che sarà manovrato da un vecchio lupo.

Alla fine i lupetti riusciranno a recuperare la famosa chiave e ad aprire la porta per precipitarsi a recuperare il messaggio della cisterna; questo sarà contenuto in una bottiglia ben tappata e sarà costituito da una busta (sulla quale sarà scritto *«Solo il lupetto più basso potrà leggere»*) che avrà nel suo interno un biglietto: *«Cercate la mia scia, che comincia a dieci passi di distanza. Kaa»*

— nella busta vi sarà un campione di questa scia, costituita da coriandoli.

Trovata la famosa scia, la si seguirà nei suoi andirivieni nel parco, attraverso la porta est, nel bosco e rientrando a casa, fino a completare l'anello del punto di partenza (naturalmente l'ultimo pezzo delle tracce si dovrà mettere mentre i lupetti non ci sono); bisognerà seguirle all'indietro per cercare il trucco. Ed il trucco ci sarà, perché all'altezza della porta dei piani superiori, la pista — che corre vicinissima alla porta socchiusa — continuerà su per le scale, fino a portare a una stanza; al centro del pavimento vi sarà un messaggio:

*«Vi piace leggere? Beh il messaggio ce l'ha il vecchio lupo che canta. Kaa».*

Nel silenzio si sentirà infatti un vecchio lupo, che in una camera del secondo piano, sta cantando; i lupetti si precipiteranno da lui ma quando arriveranno troveranno che questi ha smesso e quello che canta è un altro vecchio lupo, in un'altra stanza; nuova corsa da quest'altro vecchio lupo che ripeterà il gioco (i vecchi lupi facciano attenzione a cantare forte ed incominciare quando il vecchio lupo precedente ha smesso). Ordine di canto: 1., 2., 3., 4. Bagheera, che canterà (col megafono) in basso alle scale e appena vedrà arrivare i lupetti, correrà cercando di non affrettarsi troppo, in modo che i lupetti rimangano sempre sulle sue peste, a nascondersi nel bosco, facendosi vedere di tanto in tanto, fino a farsi prendere. Ai lupetti consegnerà una lettera che rivelerà il nascondiglio del tesoro, che si troverà sotto l'albero del Dhak; il tesoro sarà costituito da un bel pacco di dolci e da una lettera per Akela, sulla cui busta ci sarà scritto:

*«Da aprire alla luce della fiamma».*

Nella busta vi sarà il segreto della caccia alle Bandar da effettuare nel giorno seguente; essa sarà aperta la sera al cerchio.

*Pulizie personali e cena:* subito dopo la cena i lupetti andranno al cerchio, mentre tre vecchi lupi andranno nelle camere per preparare qualche scherzo ai lupetti.

Commento finale di Akela - lettura del messaggio di Kaa.

Preghiere serali.

Pulizie serali: questo periodo sarà un po' elastico, per dar modo di gustare gli scherzi che saranno stati preparati ai lupetti (sarebbe opportuno nascondere roba, letti, pigiami in disordine...). Cercare però di non esagerare.

*Silenzio:* tutta la caciara deve immediatamente cessare! E guardate l'orologio: non si va a letto dopo le 22,30. La sveglia non si darà prima di nove ore. E non vi azzardate a svegliare i lupetti in piena notte per lanciare o riprendere un grande gioco.

**Quarto giorno**

7,15 - 9,30 - secondo programma generale.

9,30 - *Grande urlo:* tema del discorsino di Akela: Kaa ci ha indicato la via da seguire per cacciare le Bandar: si tratta di saperci divertire da lupetti, con lo stile che è nostro; si tratta di saper bene guardare la traccia e capire quello che è più utile per noi, senza fermarsi all'apparenza, che spesso inganna, come Bandar. Chi d'altronde può suggerirci che cosa sia più o meno utile per noi? I vecchi lupi, dei quali noi ci fidiamo perché sappiamo che essi sono più esperti di noi e che ci vogliono bene e che quindi non ci diranno mai di fare qualcosa che possa esserci dannoso. Vedremo oggi quindi come noi lupetti sappiamo ubbidire a quello che ci chiedono i vecchi lupi: ubbidire allegramente, però, senza musi lunghi o pensiero di ingiustizie.

16,15 - *La traccia di Buldeo: vecchio lupo (lanciare o riprendere un grande gioco). Materiale:* un block notes e una matita per lupetto - tracce - fucile per Buldeo.

Anche al villaggio degli uomini hanno saputo che Shere Khan è nei dintorni e mandano Buldeo il cacciatore a cercarne le tracce; il popolo della Giungla, che non vuole che l'uomo invada le loro terre ne segue passo per passo le mosse, senza farsi scoprire dal cacciatore, che è armato della canna tonante e che sparerà se vede qualcuno.

I lupetti, divisi per sestiglia, partono verso le radure dell'est e si appostano dove credono meglio, uno dietro l'altro, in modo da non essere visti e da poter sorvegliare maggior terreno; essi devono spiare e seguire il percorso di Buldeo, segnando sui block notes quello che il cacciatore farà (fermate, corsette, gesti, ecc.). Buldeo è un vecchio lupo che, con un foglio di marcia che gli comanda di fare determinati gesti, fa tutto il percorso fino alle radure, senza però allontanarsi dalle tracce che lo guidano; se Buldeo scoprirà e riconoscerà qualche lupetto dovrà far finta di spargli con il fucile che porta in spalla, pronunziando il nome del lupetto, che, da quel momento è fuori gioco (sarà bene che Buldeo sia Bagheera).

Durante la merenda si leggeranno le relazioni dei lupetti.

**Quinto giorno**

7,15 - 9,30 - Secondo programma generale.

*Meditazione mattutina e grande urlo:* tema del discorsino di Akela: Mowgli, nella sua vita nella Giungla e nel villaggio degli uomini aveva sempre cercato di rendersi utile, e ciò in forza delle sue mani, divenute, dopo tanto esercizio, agili e pronte. Che cosa egli aveva desiderato di avere, appena giunto tra gli uomini: la zanna lucente! Ed una zanna lucente sarà data al lupetto che avrà meglio saputo adoperare le sue mani. Oggi il Branco ha un'ottima occasione di provarci: i lupetti si renderanno utili per preparare un regalo alle loro famiglie, alle persone che più li amano. Deve essere quindi questa una doppia ragione di impegno.

Conclusione dei lavori fatti durante le vacanze di Branco.
Giochi di tecnica (alcuni in atmosfera Giungla).
Al cerchio serale: commento di Akela e consegna del coltello.

**Sesto giorno**

7,15 - 9,30 - Secondo programma generale.

9,30 - *Grande urlo:* tema del discorsino di Akela: Shere Khan è ormai sola contro di noi. Può darsi che il momento fatale sia vicino, ed infatti anche Fratel Bigio è comparso sotto il Dhak: quando sarà sparito, appena ce ne accorgeremo, ci lanceremo con i nostri tori sulla sua traccia, per la battaglia finale. Ma ci manca ancora una cosa: chi guidi i bufali. Rama e Mysa saranno nel bosco e bisognerà ritrovarli, saranno di molto aiuto alle sestiglie che sapranno ritrovarli.

10 - *I capi delle mandrie:* vecchio lupo
*Materiale:* due fischietti — numeri per alce rossa — spilli.

Mentre Mowgli è andato a cercare Shere Khan, Rama e Mysa si sono inoltrati, l'uno tra i bufali e l'altro tra i tori, che dovranno adesso ricercare i loro capi, e siccome bufali e tori non sono troppo amici tra di loro, potrà esserci qualche scaramuccia.

Il Branco è diviso in due metà: una rappresenta i tori, l'altra i bufali, che stanno pascolando in una zona di foresta. Essi devono ritrovare i loro capi (due vecchi lupi) che sono in mezzo alla mandria avversaria; i due vecchi lupi saranno fermi, nel bosco, a un centinaio di metri di distanza e fischieranno ogni quindici secondi in modo da guidare verso di sé la propria mandria. I lupetti, oltre a cercare il proprio capo, dovranno impedire che il partito avversario giunga fino al suo. La presa è a vista e il gioco non può durare oltre 40 minuti — i lupetti presi potranno farsi restituire la vita da Akela.

Vincerà il partito che per primo riuscirà a toccare il suo capo.

Sarà durante questo gioco che sparirà la sagoma di Fratel Bigio; fin dal primo pomeriggio i vecchi lupi che erano Rama e Mysa avranno inchiodato, in un posto stabilito, la pelle di Shere Khan ed ora il Branco comincerà la grande caccia.

*Caccia finale a Shere Khan:* appena i lupetti si saranno accorti della sparizione di Fratel Bigio si darà l'allarme e si correrà in camera per prendere i tori, le corde di Kaa e il coltello. Indi Akela darà una brevissima spiegazione su come si dovrà condurre la caccia e le sestiglie partiranno, accompagnate ognuna da un vecchio lupo, facendo fare ad ognuno una strada diversa. I lupetti dovranno usare i tori, disponendoli ognuno ad una distanza di corda: mentre il caposestiglia guiderà la caccia, due lupetti terranno la corda tesa e gli altri poseranno i tori. Appena trovata Shere Khan, i lupetti lanceranno l'urlo di richiamo, in modo da far accorrere le altre sestiglie, che, divise in due gruppi, daranno la carica finale a Shere Khan: quando la tigre sarà stata calpestata, verrà scuoiata dal lupetto che avrà il coltello.

Poi il Branco, assieme, attorno alla sestiglia che ha scuoiato Shere Khan e ne porta la pelle, torna alla Rupe del Consiglio, sulla quale depone la spoglia.

Akela farà il commento finale.

## B) OCCASIONI GIUNGLA ALLE VACANZE DI BRANCO

Le occasioni e le opportunità che può dare l'utilizzo della Giungla alle vacanze di Branco sono molte, qui vogliamo solo ricordare che:

— la natura delle «Storie di Mowgli» è una natura «reale» perché segue una Legge. Il capo Branco dovrà creare le occasioni per:

• un contatto/esperienza con gli elementi: fuoco, acqua, buio, vento, stelle, ecc., in un rapporto con la Giungla in cui questa possa costituirsi come occasione di concretezza e di lettura «morale» della Legge «vecchia e vera come il cielo»;
• una verifica del rapporto personale del bambino con le leggi della natura «Come la liana cinge l'albero...»;
• esperienze di atmosfera in cui scoprire le «verità» di una natura che accoglie;

— la Giungla insegna che ogni crescita è tanto più «vera» quanto è verificata nel proprio rapporto con gli altri e ogni capo dovrà tenere presente che le vacanze di Branco possano essere una grande occasione dove mettere alla prova (la «prova» nella Giungla è sinonimo di «crescita») la capacità di ogni lupetto di saper essere: disponibile, attento agli altri, fraterno, perché «La forza del Branco è nel lupo e la forza del lupo è nel Branco»;
— il valore di un lupo si misura di fronte alla preda, quando si trova solo con se stesso. Sappiamo che le prede più difficili sono quelle che richiedono una «lotta» con se stessi. L'ordine e la pulizia personale, la pazienza, il coraggio e la resistenza, sono le prede che ogni capo richiede ai lupetti che partecipano alle vacanze di Branco

## C) LE OCCASIONI QUOTIDIANE

Con occasioni quotidiane si intendono tutti quei momenti che ritornano in quasi tutte le giornate e che sostengono l'atmosfera e lo stile Giungla: fra i tanti è bene ricordare:

— il risveglio del Branco può essere fatto con un canto e quello più adatto è Il Canto del Risveglio (Lupo salta su che già l'ora è suonata...);
— allo stesso modo i canti della sera:

• Mamma del cielo, come preghiera al termine della giornata;
• Ula Ula o Scende la sera..., quando già tutto il Branco è a letto.

— il cerchio dell'alba dove Baloo e Akela radunano il Branco per ringraziare e salutare Dio e la natura. Una parola maestra, una frase Giungla o il ricordo di un avvenimento particolare delle «Storie di Mowgli», indicano già al Branco un «sentiero di caccia...»;
— il Consiglio della Rupe sarà vissuto alla vacanze di Branco con lo spirito e l'ambientazione vera e propria di un incontro plenario in cui tutto il Branco per un attimo lascia ogni faccenda per riunirsi. Anche la scelta

del luogo è importante e per questo è consigliabile un posto immerso nella natura e lontano da «rumori e uomini...». Il momento più adatto della giornata è il calare della sera, prima d'andare a cena. Canti: Fratelli alla candida luna e Attorno alla Rupe;
— le vacanze di Branco possono essere anche una occasione tutta particolare per l'incontro dei lupetti che si preparano al passaggio in Reparto con la «Corsa di primavera». Il dialogo di Mowgli con se stesso e con la natura potrà essere presentato qui con tutta l'atmosfera, gli esempi e la concretezza che richiede. Quando la giornata sta per terminare Akela si ritrova con i lupetti che lasceranno la Giungla. Quando il Branco termina le attività pomeridiane e si prepara alla cena, Akela è con loro in un luogo lontano dal Branco per raccontare e commentare «La corsa di primavera»;
— la danza del «Fiore Rosso» può dare inizio ad ogni fuoco di campo. Con essa il Branco ricorda la lotta di Mowgli contro la tigre malvagia e la promessa fatta.

Le vacanze di Branco potranno poi essere una occasione per danze e canti Giungla, cacce d'atmosfera su avvenimenti particolari della vita di Mowgli e del Branco del Popolo Libero. Il contatto stretto con la natura e l'esperienza delle sue Leggi aiuteranno a dare concretezza a molti degli stimoli educativi delle «Storie».

## CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo fulvo di tre anni ha chiesto:

*— So di tanti vecchi lupi che dopo aver fatto coricare i lupetti li svegliano di notte per lanciare un gioco notturno. È una novità emozionante per i bambini. È consigliabile farlo?*

Cari vecchi lupi non solo è sconsigliabile ma è un imperdonabile errore risvegliare i bambini in piena notte. La notte è fatta per dormire come il giorno è adatto per giocare. Alle vacanze di Branco è indispensabile rispettare i ritmi abituali di vita dei bambini — ne va della loro salute fisica. Guardatevi dall'imporre ai piccoli ritmi e attività che sono al di là della loro effettiva resistenza fisica e psichica. Tra l'altro, alcuni non si alzerebbero neppure, altri ciondolerebbero assonnati e il mattino successivo irritazione e stanchezza regnerebbero sovrane.

I bambini debbono essere rispettati e salvaguardati in tutte le loro esigenze: dormire, e dormire bene e a lungo (almeno nove ore per notte), è assolutamente necessario.

Pertanto: non svegliate mai — per nessuna ragione — i bambini che avete mandato a letto.

# CAPITOLO VII

# LA GIUNGLA DURANTE L'ANNO NELLA PISTA DI BRANCO E NEL PROGRAMMA ANNUALE

**— Giungla, pista di Branco e programma annuale**
**— Schema 1: vita e pista di un bambino dall'ingresso nel Branco alla salita al Reparto**
**— Schema 2: vita di Branco dalla ripresa delle attività sino alle vacanze di Branco**
**— Sguardo conclusivo sul primo trimestre**
**— Sguardo conclusivo sul secondo trimestre**
**— Sguardo conclusivo sul terzo trimestre**
**— Schema 3: le tappe della pista personale del bambino - un anno di attività nella pista di Branco**

*«Dimmi, fratellino, e così la Giungla ti dà proprio tutto quello che desideri?».*

# GIUNGLA, PISTA DI BRANCO E PROGRAMMA ANNUALE

Il programma annuale del Branco è costituito dall'insieme delle esperienze ed attività che vengono proposte ai lupetti nelle riunioni in tana e nelle cacce di un intero anno associativo.

Il programma annuale (pista di Branco) è il mezzo che aiuta i vecchi lupi a sviluppare un'effettiva azione educativa. Esso si ispira al concetto di educazione globale della persona — in cui la crescita nella fede è parallela alla crescita di tutta la persona — considerando, pertanto, il bambino sotto il profilo affettivo, sociale, morale, spirituale, intellettuale, fisico e sessuale.

A tale riguardo i vecchi lupi hanno la responsabilità di creare nel Branco le occasioni per presentare, far conoscere e vivere assieme, attraverso esperienze concrete, i valori fondamentali dello scautismo comuni a tutti i lupetti e le lupette e a tutti i Branchi (i quattro punti di B.-P.).

Tali valori fondamentali e comuni a tutti, che sostanziano il concetto d'educazione globale della persona secondo lo scautismo, sono:

- la formazione del carattere (come educazione all'equilibrio tra il riflettere e l'operare e alla padronanza di sé);
- l'efficienza fisica (come conoscenza del proprio corpo e coscienza della propria responsabilità di farlo funzionare al meglio delle proprie capacità);
- l'abilità manuale (come sviluppo dei doni ricevuti ed incoraggiamento, tramite il costruire e la concretezza delle cose, al rapporto con gli altri inteso anche come servizio);
- il servizio al prossimo (per fare della propria vita un dono e per potersi inserire nella realtà sociale in maniera umana).

Le esperienze e le attività previste nel programma annuale (pista di Branco) debbono sempre tenere equilibratamente presenti questi quattro punti tendendo, con essi, allo sviluppo armonico della personalità dei lupetti.

Ogni Branco, benintenso, è caratterizzato dal proprio programma annuale (pista di Branco) steso a partire da un'analisi della comunità e dell'ambiente in cui opera.

Pertanto, a fronte dei valori comuni fondativi dei singoli programmi

ART. 49-50-51 L/C



annuali (quattro punti di B.-P.) — valori vissuti, sperimentati e tradotti ai lupetti in modo concreto (uso dei sette filoni) — verranno inserite nel programma anche altre attività ed esperienze a seconda delle varie situazioni locali (vedere in proposito gli articoli 49-50-51 e 62 del Regolamento delle Branche L/C).

La vita di Branco, ognun lo sa:

— è scandita da alcuni eventi fondamentali che si ripetono ogni anno (e vengono celebrati con riti e cerimonie):

la salita dei lupi anziani al Reparto, la formazione delle nuove sestiglie, l'ingresso dei cuccioli, la formale accettazione dei cuccioli nel Branco, le Promesse, il lavoro per conquistare le specialità e l'impegno successivo per la prima stella e la seconda stella;

— è fondata sui valori fondamentali dello scautismo che si ripropongono ogni anno:

i quattro punti di B.-P. (formazione del carattere, efficienza fisica, abilità manuale e servizio del prossimo) che sono tradotti concretamente dai sette filoni di attività costituenti per i capi dei suggerimenti per la proposta di esperienze pratiche (formazione religiosa, natura e vita all'aperto, formazione fisica, allenamento sensi, abilità manuale, espressione, formazione sociale). I filoni vengono utilizzati tutti e sette ogni anno e le singole attività tenderanno a collegarli opportunamente;

— è espressa in modo permanente dallo spirito:

della Legge, della Promessa e del Motto;

— è articolata nella pista di Branco — tradotta in un programma annuale — che propone ogni anno ai lupetti le stesse fasi di lavoro per favorire nei bambini l'acquisizione di specifiche capacità comuni a tutti sebbene ad un livello di intensità differente secondo l'età:

*1° trimestre:* le attività del Branco sono orientate allo spirito della Zampa Tenera.

*2° trimestre:* le attività del Branco sono orientate allo spirito della I stella.

*3° trimestre:* le attività del Branco sono orientate allo spirito della II stella;

— utilizza ogni anno i seguenti strumenti del metodo: in modo congiunto e globale:

vita comunitaria, sestiglia, Consiglio d'Akela, attività a tema, lavoro di gruppo, ambiente fantastico (Giungla: cinque racconti fondamentali,

«I fratelli di Mowgli», «La caccia di Kaa», «Il Fiore rosso», «La Tigre! La Tigre!», «I cani rossi» e «La corsa di primavera» con un'utilizzazione particolare), racconti, catechesi (e s. Francesco), coeducazione, pista di Branco, pista personale, vita all'aperto, gioco, buona azione, specialità, famiglia felice, riunioni, cacce, vacanze di Branco, tana.

Se i valori che proponiamo ogni anno sono gli stessi, se li presentiamo più o meno nel medesimo periodo dell'anno, se utilizziamo gli stessi strumenti per porgerli ai bambini, se lo spirito con cui li viviamo non muta, e se, infine, taluni eventi della vita di Branco si ripetono annualmente: cosa è che cambia nella vita di un Branco?

Cambiano i bambini. E cambiano, inoltre, le modalità di trasmissione dei valori di cui sopra; cioè le attività, gli spunti pratici, le esperienze, i racconti non saranno mai gli stessi pur proponendo «le stesse cose» e i bambini saranno condotti a fare esperienze analoghe nel corso degli anni ma ad un livello di maturità e di complessità diversi. Ma non si corre il rischio che i bambini giungano, comunque, ad annoiarsi dalla ripetizione di questi cicli pur differenziati tra loro?

No, perché a turno ciascun lupetto e lupetta vivrà da protagonista gli eventi che riguarderanno il Branco nel corso degli anni.

La Giungla delle «Storie di Mowgli», in un fortunato parallelismo con la vita di Branco, scandisce, spiega simbolicamente e gioca tutti questi momenti. Ma ciò non avviene con un'intensità temporalmente costante. La Giungla, cioè, nel programma annuale è presente in modo differenziato. Essa è diluita nel corso del tempo: se all'inizio dell'anno (fine ottobre, novembre, dicembre, gennaio) è importante creare una forte atmosfera Giungla per accogliere e favorire l'ambientamento dei cuccioli nel Branco, per presentare loro il valore della Legge e per impegnare i più anziani nella guida del Branco, successivamente (a partire da febbraio) la presenza della Giungla potrà calare — di intensità e frequenza, non come qualità — e consentire l'affermarsi graduale di un'attività maggiormente intonata allo «spirito lupetto» (buona azione, attività tecniche, manualità, specialità, attività a tema, ecc.). Come si colloca dunque la Giungla nel programma annuale (all'interno cioè della pista di Branco)? Procediamo con ordine. Prendiamo un calendario e seguiamo a titolo esemplificativo le attività di un Branco tipo nel corso di un anno.

Gli spunti pratici e le attività che troverete nelle pagine seguenti — e che sono di supporto ai valori da proporre nonché alle capacità da richiedere ai bambini — sono assai numerosi e certamente potrebbero riempire un periodo di tempo assai più ampio di quello preso in considerazione. Ma, lo ripetiamo, sono stati inseriti a titolo esemplificativo.

## Schema 1

## VITA E PISTA DI UN BAMBINO DALL'INGRESSO NEL BRANCO ALLA SALITA AL REPARTO

| da 0 al 1° anno di Branco | | dal 1° al 2° anno di Branco | | dal 2° al 3° anno di Branco | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 8 ANNI | 1 | 9 ANNI | 2 | 10 ANNI | 3 | 11 ANNI |
| NOV | Cucciolo | OTT | Riapertura del Branco | OTT | Riapertura del Branco | OTT | Riapertura del Branco |
| DIC | Accettazione cucciolo | NOV | Inizia o riprende lavoro 1° stella | NOV | Inizia o riprende lavoro 2° stella | NOV | Passaggio al Reparto |
| GEN | | DIC | | | Entra a far parte del C.d.A. | | |
| FEB | Promessa | | | DIC | | | |
| MAR | | GEN | | GEN | | | |
| | | FEB | | | | | |
| APR | Inizia lavoro sulla specialità | MAR | | FEB | Lavora sulla specialità | | |
| MAG | | APR | Conquista 1° stella | MAR | | | |
| GIU | | MAG | | APR | | | |
| | | | | MAG. | | | |
| | | GIU | Lavora sulla specialità | GIU | | | |
| V.d.B. Può iniziare il suo impegno per la 1° stella | | V.d.B. Conquista 1° stella. Lavora sulla specialità. Può iniziare impegno 2° stella. | | V.d.B. Conquista 2° stella | | | |

## Schema 2

## VITA DI BRANCO DALLA RIPRESA DELLE ATTIVITÀ SINO ALLE VACANZE DI BRANCO

**Settembre:** lavoro di staff, riprendere contatti col C.d.A.

**Ottobre:** riapertura del Branco. «La corsa di primavera». Salita al Reparto.

**Novembre:** Formazione nuove sestiglie. Ingresso dei cuccioli. «I fratelli di Mowgli».

**Dicembre:** Presentazione Legge, totem, richiami, si inizia a parlare di Promessa. «La caccia di Kaa».

**Gennaio:** Ancora sulla Promessa. La Buona Azione. «La caccia di Kaa».

1° TRIMESTRE: le attività sono orientate al livello Zampa Tenera - Lupo della Legge
Periodo della *conoscenza*

**Febbraio:** Dopo la Promessa e la Buona Azione si lancia il Motto. «Come venne la paura» (facoltativo).

**Marzo:** È tempo di Promesse. Massime lupetto. Tecnica. Lavori di gruppo. «Il fiore rosso».

**Aprile:** Lancio specialità in particolare per le Zampe Tenere. Attività a tema. Massime. «Tigre! Tigre!». Avviare il lavoro dei vecchi lupi per proporre successivamente alle Zampe Tenere l'obiettivo della 1° stella.
Curare il lavoro dei lupetti che hanno già 1 anno di Branco e puntano alla 1° stella
Curare il lavoro dei lupetti che hanno già 2 anni di Branco e puntano alla 2° stella

2° TRIMESTRE: le attività sono orientate al livello della 1° stella
Periodo della *competenza*

**Maggio:** Nuove tecniche. Curare l'impegno personale dei lupetti nelle specialità.

**Giugno:** Grandi giochi, giochi di squadra, cacce Giungla. «L'Ankus del re» (facoltativo).

**V.d.B.:** Avviare il lavoro delle Zampe Tenere per la conquista della 1° stella. «I cani rossi».
Curare il lavoro dei lupetti che hanno già 1 anno di Branco e non hanno ancora la 1° stella
Curare il lavoro dei lupetti che hanno già 2 anni di Branco e non hanno ancora la 2° stella

3° TRIMESTRE: Le attività sono orientate al livello della 2° stella
Periodo della *disponibilità*

**Ottobre:** Riapertura del Branco. «La corsa di primavera». Salita al Reparto. Le attività sono orientate, ancora, al livello della 2° stella.

Prima di entrare nel dettaglio dei mesi e dei trimestri, vi invitiamo a riflettere su questi due schemi che, riassumendo tutto il resto, hanno il pregio sostanziale di inquadrare la materia.

Il primo schema riguarda la vita e la pista di un bambino dal momento in cui entra nel Branco (a otto anni) e ne esce a undici; il secondo considera la vita del Branco dalla ripresa delle attività sino alle vacanze di Branco.

## IL PRIMO TRIMESTRE DI ATTIVITÀ NEL BRANCO

### SETTEMBRE - PRIMI GIORNI DI OTTOBRE

Con le vacanze di Branco svolte nel periodo estivo, le attività dei lupetti vengono sospese fino a settembre-ottobre. La riapertura autunnale delle unità che compongono il gruppo scout sarà stabilita dalla comunità capi e la riapertura del Branco, in particolare, verrà scandita di norma dalla seguente successione di eventi:

1) *All'inizio di settembre lo staff di unità* procede alla valutazione critica delle vacanze di Branco individuando i punti forti e deboli sia della comunità che dei singoli lupetti. L'esame è condotto in riferimento ai punti di B.-P. e ai sette filoni. Si aggiornano le schede individuali dei lupetti curando in modo particolare quelle dei bambini e delle bambine che saliranno al Reparto (e che saranno consegnate in copia allo staff E/G).

*Lo staff informerà successivamente la Comunità Capi* sullo stato del branco dopo le vacanze estive: cose ben fatte e meno riuscite; cose da fare e non realizzate; quanto il Branco ha dimostrato di essere tale durante il campo; quali sono i suoi punti forti e le sue debolezze; il numero dei bambini che saliranno al Reparto, di coloro che rimarranno nel Branco e dei cuccioli che potranno essere accolti (indicando per questi ultimi, di massima, età e sesso da privilegiare).

*La Comunità Capi, dopo aver accertato il numero dei capi* sui quali potrà contare per garantire il regolare svolgimento dell'imminente anno scout, definirà il progetto educativo.

Si procederà, cioè:

— all'elencazione delle esigenze pedagogico-metodologiche dei membri della Comunità Capi nonché delle analoghe difficoltà della comunità considerate nel suo complesso;

— alla valutazione dei punti forti e deboli delle singole unità scegliendo dove, come e quando intervenire al riguardo;
— all'accertamento del numero dei ragazzi che si sposteranno all'interno delle tre Branche e di quello concernente complessivamente i nuovi ingressi;
— alla determinazione dei problemi aperti sul territorio pianificando la presenza e le modalità d'impegno del gruppo negli organismi parrocchiali e di quartiere (festività patronali e cittadine cui presenziare, impegno del gruppo nei momenti forti dell'anno liturgico, periodo delle prime comunioni e delle cresime, orari e date del catechismo dei fanciulli ed eventuale collaborazione in proposito, collaborazione con altri gruppi AGESCI o parrocchiali o presenti sul territorio circa la realizzazione di progetti di comune interesse...);
— alla stesura del bilancio preventivo di gruppo — ove affluiscono denari e richieste delle unità — per regolare la politica delle entrate e delle uscite in ordine alle presunte attività da realizzare e finanziare tramite un opportuno piano di autofinanziamento;
— alla individuazione di un progetto da realizzare con i genitori dei ragazzi;
— alla verifica dello stato delle sedi provvedendo ad eventuali riparazioni, ecc...

2) *Nella seconda metà di settembre verrà riunito il Consiglio d'Akela - Consiglio degli Anziani* per procedere alla necessaria pulizia e sistemazione della tana in previsione della riapertura delle attività, per lanciare uno sguardo sulle future sestiglie, per ricreare tra i più grandi lo spirito di collaborazione con i vecchi lupi a vantaggio del Branco, per parlare ancora di Reparto con i lupetti anziani, per promuovere la campagna cuccioli.

3) *Alla fine di settembre, primi di ottobre il Branco riapre* finalmente i battenti lanciando il primo grande urlo della stagione.

## OTTOBRE

Le attività proposte sono a livello seconda stella (giochi di squadra, tecnica, lavori di sistemazione della tana) mirando anche al recupero dello stile del Branco... un po' intorpidito dalla pausa estiva. Secondo le indicazioni fornite dalle Comunità Capi si lancia la campagna per i nuovi cuccioli (che non entreranno in Branco prima di novembre: a salite al Reparto già avvenute). In due o tre volte si racconta e si gioca «La corsa di primavera» per presentare ai lupetti la salita degli anziani al Reparto. Come è noto l'ultima parte del racconto — capoversi 105/152 — è gene-

ralmente riservata a questi «anziani» che maggiormente sapranno coglierne il profondo significato. Il brano in questione potrà essere narrato proprio nel corso della giornata dei passaggi e il resto del Branco, che non lo ascolterà, potrà vivere egualmente lo spirito della giornata e del brano «segreto» giocando la vicenda in una caccia Giungla ben preparata.

NOVEMBRE

*Verso la fine di ottobre, primi di novembre, i lupetti e le lupette anziani, nel corso di una caccia, lasceranno il Branco per salire al Reparto* (canti delle cerimonie: Fratello addio, addio... lupetto; canti per il racconto «La corsa di primavera»: Guardati intorno lupo, Guarda che bianca luna, L'uomo torna all'uomo).

Eseguita la cerimonia si procederà alla nomina dei nuovi capi e vicecapisestiglia e alla formazione delle nuove sestiglie.

Da questo momento i lupetti saranno chiamati a vivere con particolare attenzione il clima dell'attesa e dell'accoglienza dei nuovi cuccioli (Rupe del Consiglio) e le attività del Branco tornano ad essere ispirate al livello della Zampa Tenera cioè del primo momento della progressione personale.

*Circa alla metà di novembre giungeranno i cuccioli:* e sarà opportuno concentrare il loro ingresso nell'arco di una sola settimana.

Ogni anno con la presenza dei nuovi bambini nel Branco (un cucciolo d'uomo verrà accolto nella tana dei lupi e presentato alla Rupe del Consiglio) ha inizio un nuovo ciclo che si concluderà con il passaggio dei più grandi tra le fila degli esploratori e delle guide (Mowgli lascia la Giungla e l'uomo torna all'uomo). La fine di un ciclo coincide, dunque, con l'avvio del successivo e con il ciclo nascente riprenderanno — dal principio e per l'ennesima volta — i racconti delle «Storie di Mowgli». Dal giorno in cui i nuovi bambini faranno il loro ingresso nel Branco si racconterà «I fratelli di Mowgli»: il racconto sarà svolto e completato nel corso di tre distinte riunioni. Il Branco verrà, così, rituffato in pieno nella Giungla, una novità per i più piccoli, una dimensione nota ma essenziale e vitale per gli altri. Le attività proposte in questo periodo saranno particolarmente indirizzate ai cuccioli per favorire il loro ambientamento nel Branco.

Al termine del terzo episodio verranno concretamente vissuti la Rupe del Consiglio e la cerimonia dell'accettazione dei cuccioli seguendo la falsariga del brano raccontato (vedi parte II, capitolo V, cerimonia accettazione cuccioli). Pochi strumenti, come questo racconto, potrebbero rendere più sereno e affascinante l'ingresso di un bambino nel Branco;

vi si descrive, infatti, l'esperienza autentica che il cucciolo sta vivendo nella nuova comunità: un bimbo indifeso è accolto amorevolmente nel Branco, nulla gli viene chiesto in cambio e nessuno ipoteca il suo futuro. Notare il fatto che ci troviamo ormai in tempo d'Avvento e che l'attesa e l'accoglienza di Mowgli nel Branco e del nostro cucciolo nella comunità dei lupetti può consentire a Baloo di introdurre facilmente il tema dell'attesa e dell'accoglienza di Gesù.

L'atmosfera Giungla, sorretta dal primo racconto, dal linguaggio, dai canti, dalle danze, dai giochi, dai richiami, dai segni, dai riti e dalle cerimonie, offrirà gli spunti necessari ed essenziali (un cucciolo d'uomo, la figura dei vecchi lupi, l'esistenza di una tana, la presenza di un Branco, la riunione attorno alla Rupe, l'esistenza della Legge) alla presentazione reale del Branco-famiglia felice; di una comunità, cioè, sorretta da un capo e dalla Legge, ove ciascun membro ha il suo ruolo e si impegna a svolgerlo al meglio di se stesso.

L'atmosfera Giungla è dunque propedeutica allo «spirito lupetto» che risulterà sorretto dalla Legge del Branco, dal Motto, dalle parole maestre, dalle massime, dalla progressione personale, dalla buona azione, dal grande urlo, ecc...

È importante, in questo periodo, occuparsi della tana che è segno emblematico dell'appartenenza alla comunità. I bambini debbono partecipare attivamente al suo allestimento attraverso la costruzione o l'abbellimento degli angoli di sestiglia (attenzione a non scimmiottare le Branche E/G!), il completamento delle pitture murali o il rinnovamento di qualche angolo particolare (la bacheca, l'armadio del materiale, il porta totem...).

## DICEMBRE

I nuovi bambini, trascorso circa un mese dal loro ingresso nel Branco — ed avendo frequentato 5-6 riunioni — dopo aver ascoltato il terzo episodio de «I fratelli di Mowgli», diverranno, nel corso di una breve e semplice cerimonia ricca di atmosfera, *cuccioli* del Branco e avranno il diritto di indossare l'uniforme dei lupetti (ancorché priva del distintivo della Promessa e del fazzoletto di gruppo).

È il tempo della «Caccia di Kaa», della scoperta della Legge, della presentazione di alcune fondamentali parole maestre. La preparazione al Natale, già avviata da tempo, trova, in questo periodo, il suo momento di maggiore attuazione.

Le attività di Branco, attorno a Natale e sino all'Epifania, subiranno probabilmente un forte rallentamento o addirittura una congrua sospensione a motivo del diradarsi sempre più evidente dei lupetti alle riu-

nioni settimanali. La pausa imposta alle attività dalle vacanze invernali e dall'esigenza di vivere le festività in famiglia non consentirà di concludere «La caccia di Kaa» che verrà ripresa a gennaio alla riapertura del Branco.

GENNAIO

Si riprende e si conclude «La caccia di Kaa» che pur prevista in quattro episodi (piuttosto lunghi) può essere ulteriormente frazionata. Tra giochi, cacce, canti, danze (non può mancare la «Danza della fame di Kaa»), parole maestre e frequenti richiami alla Legge si può davvero affermare che tra novembre e gennaio la Giungla raggiunge il suo apogeo nella vita di Branco. Akela, Bagheera e Baloo possono introdurre il tema della Promessa oppure tornare a riprenderlo dopo averne brevemente parlato a dicembre. Mowgli tra le Bandar alle *Tane Fredde* scopre il valore della Legge nel momento in cui il pentimento e il rimorso rendono evidente la trasgressione compiuta; il desiderio di riscatto fondato sulla volontà di riuscire con le proprie forze e con l'aiuto dei saggi che l'accompagnano fa di questo racconto un'immagine esemplare dello spirito e dei contenuti della Promessa. Le prime Promesse dei cuccioli avverranno, dunque, *dopo* la conclusione dell'ultimo episodio della «Caccia» e trascorsi almeno tre mesi dall'ingresso dei bambini nel Branco.

## SGUARDO CONCLUSIVO SUL PRIMO TRIMESTRE

**Generalità**

Ingresso e iniziazione dei cuccioli. Rimettere tutto il Branco nello spirito della Zampa Tenera e della Legge. Rilanciare fortemente la Giungla e ricreare un forte spirito di «famiglia felice». Nuova sistemazione e ornamentazione della tana, per mezzo di piccoli lavori e disegni fatti dai lupetti stessi. Predisporre ex novo o aggiornare la pista personale dei lupetti e delle lupette che hanno già alle spalle uno o due anni di vita di Branco.

### *Gli obiettivi (4 punti di B.-P.) della pista di Branco nel programma annuale*

FORMAZIONE DEL CARATTERE

**Spirito lupetto:** per i cuccioli consiste nel capire il Branco ed esserne accettati come nuovi compagni di gioco; per i lupetti consiste nel ricreare

il tono del Branco in funzione dei più piccoli (atmosfera famiglia felice, pronta risposta ai richiami, sestiglie funzionanti).

**Formazione sociale:** affiatamento in sestiglia e nel Branco. Conoscenza e familiarità con la Chiesa e l'ambiente parrocchiale. Giocare con regole semplici. Rilanciare a poco a poco la Rupe del Consiglio in cui ogni lupetto riceve la parola.

**Formazione morale:** scoprire gradualmente e comprendere il significato della Legge del Branco. Iniziale presentazione del significato della Promessa.

**Formazione religiosa:** cogliere — compatibilmente con l'età — il significato dell'Avvento del Natale e della Epifania. Pregare in Branco. Conoscenza del segno della croce. Iniziare la presentazione di S. Francesco.

EFFICIENZA FISICA

**Salute e igiene:** per i cuccioli può consistere nell'abituarsi a pulire i denti dopo avere mangiato e a lavarsi le mani prima di mangiare; per i lupetti occorre rilanciare il gusto dell'uniforme pulita ed impeccabile, saper curare una ferita (cadute in tana o durante la caccia).

**Efficienza fisica:** correre, saltare, strisciare a terra, salto alla quaglia (utilizzare per i giochi gli spunti Giungla).

**Allenamento sensi:** fare apprezzare ai cuccioli le capacità dei lupetti attraverso semplici giochi Kim.

ABILITÀ MANUALE

**Tecnica, creatività e fantasia:** disegno, collage, nodo piano e nodo delle scarpe, far scoprire la «ricchezza e le possibilità» dei materiali poveri.

SERVIZIO DEL PROSSIMO

Presentazione della buona azione; lancio della cassettina delle buone azioni.

## *I mezzi del Metodo per centrarli*

**Spirito lupetto:** rilanciare e rimettere in voga l'uso del totem, del grande urlo, del saluto lupetto, della Legge del Branco, dei richiami e della Rupe del Consiglio.

**Gioco:** giochi semplici con poche regole, giochi elementari con la palla, staffette. Piccoli giochi che esigano soprattutto la lealtà ed il dominio di sé (applicazione della Legge).

**Giungla:**
*1° racconto:* «I fratelli di Mowgli».
*Canti:* Fratelli alla candida luna, Il richiamo della Giungla, Il risveglio della Giungla, Attorno alla Rupe, Io la Legge insegno, Guardate bene.
*Danze:* di Tabaqui, di Bagheera.
*2° racconto:* «La Caccia di Kaa».
*Canti:* Filastrocca Giungla, Buona Caccia, Il lupetto ferito, La caccia di Kaa, Le Bandar, Zampe agili e silenti.
*Danza:* della Fame di Kaa.
Disegni. Parole maestre. Giochi Giungla.

**Tecnica:** arredamento, abbellimento e rinnovamento dell'angolo di sestiglia; preparazione del presepio di Branco o del presepio in casa. Disegno e nodi.

**Famiglia felice:** canti, ban, danze semplici, giochini da far seduti, festa del Branco per augurare buon Natale ai genitori, una caccia al mese frizzante e divertente, raccontini.

**Espressione:** canti Giungla, canti di Natale... danze Giungla, danze semplici, giochini famiglia felice espressivi, mimi individuali senza regole.

**Catechesi:** presentazione della figura di Gesù (figura del Battista, l'annuncio a Maria, la nascita e l'Epifania). Preghiere semplici (Padre Nostro, Ave Maria, Angelo di Dio, Gloria, Mamma del cielo) all'inizio e al termine delle riunioni di Branco. Scoprire «la Croce» in chiesa, per strada, in casa, a scuola e conoscerne il significato. S. Francesco (utilizzare «S. Francesco e i suoi amici» di P. Moro ed. Àncora, Milano 1987, o i Fioretti).

**Racconti:** in aggiunta al Vangelo, a S. Francesco e alla Giungla... utilizzare altre fonti (senza dimenticare gli spunti di B.-P. contenuti nel «Manuale dei Lupetti»).

**Vita all'aperto:** la natura d'inverno, frutti, fiori, alberi, foglie. Sfruttare le cacce mensili. Uso del quaderno di caccia.

**Caccia:** tassativo, una volta al mese. Predisporre programmi alternativi in caso di pioggia e scegliere località con possibilità di accantonamento.

Per i canti Giungla vedi il «Nuovo Canzoniere dei Lupetti e delle Coccinelle», F. Colombo-V. Basciu, Ed. Eco, Milano.

Per le danze Giungla vedi «Il Manuale dei Lupetti», oppure: E. Calvo, «Danze Giungla», Ed. Coletti, Roma, 1985.

**Note particolari.** Tutto il Branco è impegnato ad affrontare o ad approfondire il tema della Legge e della Promessa. Questo trimestre è centrato sull'accoglienza e l'inserimento dei cuccioli nel Branco e sul loro avviamento alla Promessa.

Il Branco vive lo spirito della prima tappa della progressione personale. Ma gli altri lupetti che fanno? Non si annoieranno a rifare per l'ennesima volta le cose dei piccoli? No, se i vecchi lupi sapranno rinnovare le loro proposte (giochi, chiacchierate, attività varie) nel presentare i temi del primo trimestre. Guai alle ripetizioni. Ricordare che un tema può aver bisogno di più richiami (ad es. la Legge, o la Promessa).

Per i «lupetti» sarà piacevole e divertente rituffarsi in acque già conosciute ma diversamente e più profondamente scandagliate. E poi il lavoro personale per conquistare stella e specialità proseguirà e il Consiglio degli Anziani avrà uno spazio specifico tutto suo. Infine le responsabilità di ciascun «lupetto» saranno diverse rispetto a quelle dell'anno precedente. Curiosità, interesse, passione, voglia di giocare, fantasia, creatività ecc... faranno il resto.

Per ciò che concerne la *pista personale,* in questo trimestre, i lupetti e le lupette che hanno già un anno di vita di Branco proseguiranno la loro preparazione in vista della prima stella, e i vecchi lupi saranno disponibili ad incontrarli in tana, prima o dopo la riunione per eventuali verifiche, suggerimenti e aiuti. Il clima particolare del trimestre — peraltro — non consentirà a questi lupetti di avere durante le riunioni di Branco molte occasioni specifiche per cimentarsi con le prove loro assegnate e per verificarne l'acquisita — connessa — capacità. Analogamente si può dire per i bambini che sono in Branco da due anni, che hanno cioè la prima stella e che stanno lavorando per la seconda. Dunque il lavoro individuale della pista personale proseguirà ma saranno scarse le occasioni da sfruttare, in tal senso, nell'ambito della *pista* di Branco perché le riunioni del primo trimestre sono rivolte fondamentalmente ai cuccioli. Il discorso sarà ben diverso nel corso degli altri due trimestri.

# IL SECONDO TRIMESTRE DI ATTIVITÀ NEL BRANCO

## FEBBRAIO

Se il Branco ha bisogno di riflettere ulteriormente sul tema della Legge può essere utilizzato il racconto «Come venne la paura» che verrà proposto nel corso di tre distinte riunioni. La danza della «Tregua dell'acqua» coronerà l'episodio che in aggiunta al tema predetto sviluppa il concetto della presenza del male nella Giungla e conseguentemente quelli della paura, della morte e della superbia. Il racconto è complesso e dobbiamo evitare di ingarbugliarlo con assurdi e incomprensibili «commenti».

Attenzione anche alle possibili rischiose forzature, ad esempio agli accostamenti col peccato originale nel mondo e altre tematiche afferenti la fede. Baloo potrà fare riferimento ai brani raccontati quando affronterà con i lupetti il tema del peccato: per avviare la riflessione è consigliabile riferirsi alla Legge e a ciò che essa assicura — gioia, unità, fratellanza, solidarietà, eguaglianza — nonché alle conseguenze più evidenti della sua inosservanza — paura, divisione, inimicizia, odio e morte. Il tema della Legge può essere vieppiù arricchito e sviluppato nel Branco utilizzando — come regole di comportamento ed educazione ambientale — le «Leggi della Giungla» collocate a conclusione del racconto e rammentate in questo manuale.

Il Branco è invitato a dare concretezza ai temi ormai noti della Legge e della Promessa. La buona azione e il Motto (Del nostro meglio) verranno ampiamente presentati e richiamati nel corso del trimestre (febbraio, marzo, aprile). Legge e Promessa si debbono vivere nello spirito concreto ispirato dal Motto e dalla buona azione.

La concretezza, legata alla fantasia, prenderà gradatamente quota rispetto alla Giungla nell'economia del tempo e delle attività di Branco: tecnica, abilità manuale, espressione, attività a tema, ecc. faranno frequentemente la loro comparsa mentre la Giungla osserverà una presenza discreta sebbene di qualità elevata. Assistiamo alla promozione delle attività in «stile lupetto» e alla stabilizzazione dell'atmosfera Giungla.

## MARZO - APRILE

È il periodo in cui si presenta l'impegno, la maturazione e la vittoria di Mowgli su Shere Khan, con i racconti «Il fiore rosso» (tre brani) e «La Tigre! La Tigre!» (quattro brani) e, parallelamente, quello in cui si chiede ai lupetti e alle lupette un impegno sempre più attivo e concreto.

Gli obiettivi del progetto di unità fissati nel programma annuale non possono essere affidati unicamente al racconto e al gioco delle «Storie di Mowgli» e nel corso del trimestre troveranno difatti ampia utilizzazione i lavori di gruppo, le attività a tema, i festeggiamenti per il carnevale, la Giornata del Ricordo (educazione alla fratellanza e alla mondialità, la preparazione della Pasqua, ecc.).

Permane lo spirito fattivo della buona azione (individuale e di Branco) e del Motto (che illumina la caccia alle stelle e alle specialità dei singoli lupetti).

L'atmosfera Giungla rimane viva attraverso l'uso delle parole maestre, le danze e i canti riferiti ai due racconti del trimestre. Il trimestre febbraio-aprile sarà inoltre illuminato dalle massime lupetto che verranno proposte con la dovuta gradualità (il lupetto e la lupetta dicono sempre la verità; sono sempre di buon umore; aprono gli occhi e le orecchie; pensano concretamente agli altri; sono sempre puliti).

## SGUARDO CONCLUSIVO SUL SECONDO TRIMESTRE

**Generalità**

Orientare l'impegno e lo sforzo del Branco nello spirito della prima stella. Grande impulso alle attività tecniche, all'attività a tema e al lavoro di gruppo, stabilizzazione dell'atmosfera Giungla. Si parla della prima stella ma si lanciano soprattutto le specialità. Può iniziare il lavoro di osservazione e analisi dello staff per la predisposizione della pista personale dei bambini e delle bambine che hanno appena pronunciato la Promessa. Avranno inizio conseguentemente le visite dei vecchi lupi ai genitori dei lupetti in vista delle proposte che dovranno formulare (tali proposte — costituite da impegni formalizzati in prove concrete — verranno successivamente discusse dai vecchi lupi con i singoli bambini e terranno conto dei loro suggerimenti. Quindi diverranno la pista personale di «quel bambino», cioè le prede che egli dovrà conquistare per divenire lupetto di prima stella.

### *Gli obiettivi (4 punti di B.-P.) della pista di Branco nel programma annuale*

FORMAZIONE DEL CARATTERE

**Spirito lupetto:** la comunità del Branco si è formata in virtù delle attività promosse nel primo trimestre; adesso i bambini iniziano ad assumere

degli impegni personali verso la comunità che traducono in comportamenti e piccole realizzazioni concrete (es. pronta risposta di tutti ai richiami, maggiore rispetto degli altri, silenzio quando un altro parla, attenzione alle regole dei giochi senza che ci sia bisogno di ripeterle, preparazione a casa e/o in Branco di lavoretti utili per la tana, possibilità di scrivere «memorie personali» e descrizione delle cacce sul quaderno di caccia del Branco...). Un lupetto in gamba si riconosce non solo in tana ma anche in casa, a scuola e con i compagni di gioco.

**Formazione sociale:** incontrarsi fuori del Branco per verificare e rinsaldare l'amicizia al di là delle riunioni organizzate (es. le sestiglie preparano merendine pomeridiane o domenicali a casa di un sestigliere a scopo ricreativo e di... «lavoro»).

Principi di civismo e connesse capacità di «sbrigarsela da sé» (es. conoscenza dei cartelli stradali, valore del denaro — saper effettuare un acquisto e rendere il resto, saper leggere l'orologio, uso del telefono, saper scrivere una lettera - indirizzarla - affrancarla, usare il mezzo pubblico, promuovere l'uso della bicicletta almeno per il Consiglio degli Anziani).

Lanciare il risparmio settimanale individuale e di sestiglia (presentare e «battezzare» in Branco un simpatico e vistoso salvadanaio). Affidare alle sestiglie la pulizia della tana predisponendo un turno di lavoro (da effettuare prima o dopo la riunione). Promuovere l'inserimento nella comunità civile (es. visita ad uffici pubblici della città; avviare la conoscenza del quartiere).

Pretendere il bel gioco soprattutto nei giochi semplici. Iniziare la presentazione di giochi di squadra. Le regole dei giochi diventano un po' più complesse. Promuovere l'inserimento nella comunità ecclesiale (es. cantare bene durante la Messa, osservare come si serve la Messa; i più grandi e coloro che già sanno farlo potranno svolgere questo servizio).

**Formazione morale:** spiegare bene e tornare spesso sui contenuti della Promessa. Presentare le due massime «I lupetti e le lupette dicono sempre la verità» e «... sono sempre di buon umore».

Iniziale presentazione del significato del Motto (con periodici ritorni nel corso del trimestre). Impegnarsi personalmente in una specialità.

**Formazione religiosa:** cogliere — compatibilmente con l'età — il significato delle Ceneri, della Quaresima e della Pasqua (con riferimento al Giovedì Santo, al Venerdì Santo e alla Domenica di Resurrezione). Pregare in Branco, insieme e individualmente. S. Francesco. Spiegare alcuni segni della S. Messa.

## EFFICIENZA FISICA

**Salute e igiene:** presentare la massima «I lupetti e le lupette sono sempre puliti» e concretizzarla in Branco (es. dotare la cassettina di sestiglia di saponetta, spazzola per abiti, spazzola-straccio e lucido da scarpe; promuovere la personale pulizia delle scarpe tra i lupetti sia a casa che in Branco). Su igiene e pulizia tornare sovente alla carica, verificare l'esecuzione, mettere cartelli in tana...

Saper effettuare una fasciatura e dotare la cassettina di sestiglia di bende e cerotti.

**Efficienza fisica:** destrezza, equilibrio e agilità nei movimenti (es. capriole, correre a pie' zoppo, camminare a piedi uniti con un compagno, salto alla cavallina). Presa e lancio palla. Effettuare una semplice gincana o percorso Hebert (in tana o a caccia).

**Allenamento sensi:** sviluppare doti di equilibrio e osservazione (es. effettuare bendati — individualmente o di gruppo — un breve percorso ad ostacoli. Rintracciare piccoli oggetti nascosti in tana seguendo le indicazioni sonore del Branco). Fare ricorso a giochi Kim (tatto, vista, udito, odorato, gusto) più complessi. I cinque sensi possono essere utilizzati in funzione catechetica.

## ABILITÀ MANUALE

**Tecnica, creatività e fantasia:** acquistare scioltezza e maggiore precisione di movimenti (es. collage con elementi naturali e con i più svariati materiali. Confezionarsi un costume con materiale semplice). Presentare delle tecniche nuove (es. maschere di gesso; costruire con la carta; datzebao con colori a tempera). Usare ago e filo (per attaccare un bottone o effettuare un piccolo rammendo). Nodo rete, galera e margherita. Stimolare l'autosufficienza nelle cacce del Branco.

## SERVIZIO DEL PROSSIMO

Far percepire il proprio inserimento nella comunità di Branco.
Presentare la massima «I lupetti e le lupette pensano concretamente agli altri». Forte impulso alla buona azione (segreta, gratuita ed individuale). Lavoretti utili per la tana. Richiedere ai lupetti di prima e seconda stella (anziani) di animare il lavoro delle Zampe Tenere durante le riunioni di Branco.

## *I mezzi del Metodo per centrarli*

**Spirito lupetto:** valorizzare le sestiglie, la Rupe del Consiglio e il Consiglio d'Akela. Insistere sulla Legge, puntare molto sulla Promessa e valorizzare gradatamente il Motto.

**Gioco:** esercizi fisici, staffette, molti giochi con palla, semplici giochi di squadra, lanciare nei boschi giochi semplici di inseguimento, appostamento e combattimento. Presentare alcune «prese»: scalpo, all'italiana, alla francese, al calzettone, al braccio, al cappello. Una caccia Giungla. Lanciare le specialità dei filoni formazione fisica e allenamento sensi.

**Giungla:** *(racconto facoltativo in relazione alle esigenze del Branco)* «Come venne la paura».
*Canti:* la Legge, Come venne la paura.
*Danza:* della Tregua dell'acqua.

*3° racconto:* «Il fiore rosso».
*Canti:* La canzone dell'alba, Siam nella vasta Giungla.
*Danza:* del Fiore rosso.

*4° racconto:* «La Tigre! La Tigre!».
*Canti:* Caccia al sambhur, Fratelli alla candida luna (3ª strofa).
*Danza:* della Morte di Shere Khan.
Scenette, parole maestre, giochi Giungla e cacce Giungla.

**Tecnica:** nodi, capriole, correre a pie' zoppo..., lavoretti utili, fasciature, costumi per scenette, ago e filo, uso del gesso e della carta..., lavoretti individuali e di gruppo, andare in bicicletta, lanciare le specialità connesse ai filoni abilità manuale e formazione sociale.

**Famiglia felice:** merendine di sestiglia, festa di carnevale, canti, ban, danze, una caccia al mese frizzante e divertente, raccontini, giochini in tana.

**Espressione:** canti e danze Giungla, canti di Pasqua, canti mimati, danze, scenette di sestiglia, costumi... Lanciare le specialità connesse al filone espressione.

**Catechesi:** figura di Gesù (miracoli, parabole, passione e resurrezione). Pregare individualmente (per chiedere, per ringraziare...) e di comunità, all'inizio e al termine delle riunioni di Branco. Ritiro spirituale del Consiglio d'Akela. Via Crucis col Branco. Lanciare le specialità religiose. Presentazione di alcuni segni della S. Messa, osservare e sapere come si serve Messa. Significato dei colori dei paramenti sacri del sacerdote in relazione all'anno liturgico. Vita di S. Francesco raccontata ad episodi

(canti, scenette, caccia francescana). Che cosa è la Chiesa? Chi l'ha fondata, a chi è stata affidata, chi la compone, a che serve; il bambino e la bambina vivono la Chiesa e sono importanti per essa; la «missione» del bambino (del lupetto) nella Chiesa.

I sacramenti del Battesimo, della Penitenza e dell'Eucaristia. Poiché il bambino è soprattutto un corpo (cioè le esperienze passano tramite percezioni dirette e concrete) utilizzare la catechesi dei *sensi.*

**Racconti:** frequenti racconti dei vecchi lupi come indicato nel precedente trimestre. Anche alcuni lupetti e lupette sono invitati a raccontare storie del Branco.

**Vita all'aperto:** la natura in primavera, frutti, fiori, alberi, foglie. Giochi di conoscenza ed osservazione. Notare il progressivo aumento delle ore di luce nel corso della stagione e gli effetti... che ne derivano. Sfruttare le cacce mensili e proporre una caccia natura. Coltivare qualche piantina in tana (di sestiglia) o a casa. Uso del quaderno di caccia. Lanciare le specialità connesse al filone natura e vita all'aperto.

**Caccia:** tassativa, almeno una volta al mese dall'alba al tramonto. Nel trimestre può trovare collocazione una caccia Giungla.

Breve campetto di Pasqua del Consiglio d'Akela o del Branco (due, tre giorni al massimo, in accantonamento).

**Attività a tema:** può consistere nella preparazione dei lupetti al carnevale di Branco (filone espressione e abilità manuale) o alla Giornata del Ricordo (filone formazione sociale) o ad una Via Crucis (filone formazione religiosa) da realizzare con gli altri bambini della parrocchia. L'attività a tema può riguardare altri filoni puntando, per esempio, all'acquisizione di una tecnica specifica da parte di tutto il Branco. Occorre ricordare che il Branco deve essere impegnato per un periodo relativamente lungo, i bambini debbono organizzare l'attività conoscendo bene l'obiettivo finale ed essere tutti coinvolti — pur nella molteplicità dei ruoli — nella concreta realizzazione da verificare al termine.

**Lavori di gruppo:** gli spunti offerti dal trimestre sono innumerevoli. Il lavoro di gruppo risponde pienamente all'esigenza di orientare l'impegno del Branco nello spirito della prima stella, perché suscita nuovi interessi, promuove nuove tecniche, valorizza le capacità del singolo facendogli assumere semplici ma concrete responsabilità attraverso altrettanto concrete realizzazioni. Il lavoro di gruppo è utilizzabile per lavori pratici (vedi gli spunti del trimestre relativi a formazione sociale, abilità manuale, vita all'aperto, espressione...), per discussioni (sulla Legge, sul Motto...), e per la preparazione di determinate specialità (che proprio

dovranno consentire loro di maturare nei tre trimestri quei comportamenti e quelle capacità standard che li facciano partecipare a tutto secondo le possibilità relative alla loro età. Se il primo trimestre è stato giocato interamente su di loro, il secondo e il terzo costituiranno un divertente apprendistato che, lungi, dall'escluderli li appassionerà. In un gioco di squadra, ad esempio, i piccoli correranno avanti e indietro senza un gran costrutto, con il gusto di muoversi e la voglia di partecipare; sarà indispensabile che ad un certo punto dell'anno — più o meno nell'arco del secondo trimestre — essi sappiano prendere la palla al volo e lanciarla ad un compagno proprio per poter «essere» nel gioco; nessuno pretenderà e chiederà loro di rispettare un ruolo o una posizione sul campo né tantomeno di studiare e applicare una tattica di gioco. I più grandi, invece, nello stesso gioco saranno chiamati a fare proprio questo. Tutti giocheranno, tutti si divertiranno pur interpretando in maniera diversa il ruolo assegnato e il modo di giocare. Ognuno agirà col proprio stile connesso alle capacità acquisite in relazione all'età.

Per ciò che riguarda la *pista personale*, i vecchi lupi, nei mesi di febbraio-marzo, forniranno al Branco alcuni rapidi cenni sul significato della 1ª stella e sull'impegno necessario per conquistarla (chiacchierata e uso di cartellini); ciò varrà in particolare per i residui cuccioli e per le Zampe Tenere che hanno appena pronunciato la Promessa. Ma al di là della presentazione della prima stella, i vecchi lupi proporranno a questi bambini, concretamente e con particolare vigore, di gettarsi subito alla caccia delle specialità e accompagneranno l'invito con una bella attività di lancio. Perché proprio le specialità costituiranno il primo terreno di caccia dei cuccioli entrati a novembre e che hanno pronunciato la Promessa tra gennaio e aprile.

I vecchi lupi, nello stesso tempo, troveranno le occasioni per incontrare (in tana prima o dopo le riunioni, o durante le riunioni stesse in un gruppo di lavoro, o in occasione di una Rupe del Consiglio) i singoli lupetti e lupette che hanno già un anno di vita di Branco per verificare con loro il cammino già percorso verso la prima stella e quanto manchi ancora al suo eventuale raggiungimento.

Analogamente faranno per i lupetti che hanno già due anni di vita di Branco (e la prima stella) per ciò che concerne il lavoro da realizzare in vista della seconda stella.

Nell'ambito della pista di Branco i vecchi lupi sapranno offrire a questi lupetti numerose occasioni per consentire loro di mettersi alla prova e verificare le proprie capacità. La pista di Branco, in questo modo, terrà conto delle esigenze maturate nelle singole piste personali.

# IL TERZO TRIMESTRE DI ATTIVITÀ NEL BRANCO

## MAGGIO-GIUGNO - VACANZE DI BRANCO

La parabola Giungla si chiude con il racconto che vede il Branco di nuovo riunito attorno a un capo, compatto contro chi minaccia la terra, le tane, la comunità e la Legge: l'episodio dei «Cani rossi» presenta, inoltre, un Mowgli adulto e Signore della Giungla, capace di dimenticare i torti subiti, fedele alla parola data, capace di progettare. È un modo affascinante e denso di significati per concludere l'anno di attività, sottolineando l'unità del Branco e la disponibilità ad una lotta coraggiosa in difesa dei propri ideali.

Con i «Cani rossi» si completa il ciclo dei cinque racconti che è indispensabile raccontare ogni anno ai lupetti per dare pieno significato alla vicenda personale di Mowgli e comunitaria del Branco; ma nelle «Storie di Mowgli» vi sono altri racconti che possono essere utilizzati a seconda delle esigenze di un determinato Branco (vedi ad esempio l'utilizzazione del racconto «Come venne la paura» nel mese di febbraio).

Il riferimento è per «L'Ankus del re» e «L'invasione della Giungla» (quest'ultimo racconto, peraltro, nella tradizione del lupettismo italiano è oramai trascurato). Della particolare utilizzazione della «Corsa di primavera» abbiamo già riferito precisando le attività del mese di ottobre. In questo trimestre cadono le vacanze di Branco, un evento eccezionale per tutti i lupetti e le lupette e attesa anche dai vecchi lupi per cogliere i frutti di un anno di attività. Nel trimestre oltre al lavoro personale di ciascun lupetto — che verrà molto potenziato — verranno proposti impegni concreti e altrettanto significative realizzazioni al Branco intero.

È la stagione dei grandi giochi, delle grandi cacce, dei giochi di squadra e dei giochi notturni: la progressione personale e la pista di Branco raggiungono il loro culmine.

## SGUARDO CONCLUSIVO SUL TERZO TRIMESTRE

**Generalità:** orientare l'impegno e lo sforzo del Branco nello spirito della seconda stella. I vecchi lupi pungolano e incalzano il lavoro personale dei singoli lupetti e lupette. Le vacanze di Branco sono l'occasione giusta per proporre ai bambini entrati a novembre il cammino da compiere verso la prima stella (ergo i vecchi lupi debbono aver avuto il tempo di osservare con attenzione i bambini e le bambine, aver parlato con i loro

genitori, aver predisposto le singole piste personali e accingersi a presentarle e discuterle con i lupetti stessi). Hebertismo, giochi sportivi di squadra, grandi giochi con applicazione delle più diverse tecniche (tracce, orientamento, deduzione, segnalazioni...).

## *Gli obiettivi (4 punti di B.-P.) della pista di Branco nel programma annuale*

FORMAZIONE DEL CARATTERE

**Spirito lupetto:** fierezza di appartenere ad una comunità ormai consolidata, conoscenza e svolgimento del proprio ruolo al suo interno, vivere in mezzo agli altri lo spirito della Legge anziché corrispondere semplicemente — nei propri comportamenti — ai suoi richiami formali (es. il gusto personale di indossare correttamente l'uniforme; precisione e puntualità nella risposta ai richiami e nelle presentazioni; sorriso e buon umore nelle più svariate circostanze; iniziativa nei giochi e nelle conversazioni; il gusto delle cose ben fatte, ben realizzate e condotte a termine). Un buon lupetto/a si impegna concretamente anche a casa, a scuola e con i propri compagni di gioco.

**Formazione sociale:** principi di civismo e connesse capacità a «sbrigarsela da sé» (es. orientamento con la bussola, con il sole, con le stelle e con il muschio; seguire una traccia; segnalare con il *Morse* o il semaforico; cura e manutenzione personale della bicicletta nonché capacità di smontare e rimontare qualche pezzo — almeno per il Consiglio d'Akela —; saper costruire una barella...).

Progettare di Branco l'utilizzazione dei denari provenienti dal risparmio dei lupetti e delle lupette. Proseguire con la pulizia e il riordino della tana affidata alle sestiglie.

Progettare di Branco una buona azione che coinvolga tutta la comunità e promuovere l'inserimento nella comunità civile (es. tenere pulito nel quartiere il giardinetto pubblico o un tratto di strada; realizzare uno spettacolo per i bambini del quartiere e della parrocchia, incentivare la conoscenza del quartiere, inchieste, plastico e gioco nelle strade; realizzare un giornalino di Branco da affiggere esternamente alla tana o da distribuire a genitori, parrocchiani, o altre persone...).

Conoscenza delle strutture pubblico-amministrative del Comune (es. visita al Comune, all'aeroporto, alla stazione, ad un giornale, ad una centrale del latte, ad una radio-TV locale...).

Conoscenza del funzionamento dello Stato (es. giocare al Parlamento e al Senato, alla nomina di un Governo, alla formazione di Partiti nel Branco...).

Promuovere i temi relativi allo sviluppo comunitario e legati alla pace e alla fratellanza universale (es. conoscere attraverso il gioco, l'espressione e il lavoro di gruppo, la storia, le tradizioni e i costumi di altri popoli).

Incentivare il gioco di squadra, il grande gioco, la grande caccia Giungla.

Insegnare, dirigere o arbitrare dei giochi.

Promuovere l'inserimento nella comunità ecclesiale (es. una visita al Vescovo della città, una giornata trascorsa con un altro Branco in un'altra parrocchia, servire la S. Messa, ecc.).

**Formazione morale:** in occasione delle vacanze di Branco rilanciare le massime lupetto/a, le parole maestre ed il Motto per stimolare i bambini a vivere profondamente l'esperienza del campo estivo.

Dare prova di autogoverno (es. giungere all'approvazione di alcune regole di comportamento in occasione delle vacanze di Branco utilizzando il Branco come se fosse un vero Parlamento e affidando ai bambini il compito di eleggere i due presidenti, formalizzare le regole e votarle; in occasione del campo estivo utilizzare ogni giorno la Rupe del Consiglio per prendere decisioni, procedere a verifiche, assumere impegni...; offrire alle squadre o alle sestiglie la possibilità di assumere decisioni e determinare l'andamento di grandi giochi e grandi cacce...).

**Formazione religiosa:** cogliere — compatibilmente con l'età — il significato dell'Ascensione e della Pentecoste nell'ottica della missione della Chiesa per la preparazione del Regno di Dio.

Pregare in Branco. S. Francesco. Proseguire e concludere la presentazione di alcuni segni della S. Messa.

EFFICIENZA FISICA

**Salute e igiene:** le vacanze di Branco per alcuni lupetti rappresentano un'ottima occasione per trasformare gli impegni saltuari in abitudini quotidiane mentre per altri sono lo spunto per aggiungere alle buone abitudini il piacere di curare il proprio corpo. L'autonomia dei più grandi e le buone abitudini dei più piccoli.

**Efficienza fisica:** armonia e coordinamento dei movimenti (es. saltare alla corda da soli, sul posto o in movimento, entrare da soli o in compagnia nella corda girata dai vecchi lupi; salire e scendere da un albero in presenza di un vecchio lupo; eseguire un breve tratto a corda doppia aiutato dai vecchi lupi; salti e capriole in coordinamento con lancio e presa di palla...).

**Allenamento sensi:** sviluppare doti di osservazione, deduzione e memoria (es. tracheodromo). Presentare la massima «I lupetti e le lupette aprono gli occhi e le orecchie».

ABILITÀ MANUALE

**Tecnica, creatività e fantasia:** portare a compimento le note del trimestre precedente introducendo nuove tecniche più raffinate (es. costruire aquiloni, usare vetro e cuoio, costruire una stazione meteorologica, fabbricare materiale di gioco da utilizzare col Branco...).

Nodo parlato e cappio bombardiere. Pretendere il massimo impegno e realizzazioni accurate.

SERVIZIO DEL PROSSIMO

Buona azione di Branco nel quartiere o in parrocchia e in occasione delle vacanze di Branco. Valorizzazione della buona azione quotidiana in occasione del campo estivo (es. uso della cassettina, di un cartellone da riempire, di una misura di farina da aggiungere in un recipiente per poi fare del pane l'ultimo giorno...).

Prosegue l'impegno dei più grandi a vantaggio dei più piccoli durante le riunioni di Branco.

## *I mezzi del Metodo per centrarli*

**Spirito lupetto:** il lupetto partecipa attivamente alla vita di Branco e sa di far parte anche di altre comunità (famiglia, scuola, Stato); egli si impegna a fare del suo meglio al loro interno, conosce il significato e porta rispetto ai segni e alle persone che le identificano nonché alle strutture che le contengono (la tana, la casa, l'edificio scolastico, gli edifici e i mezzi pubblici). In particolare conosce e rispetta i segni che identificano l'Italia (bandiera e inno nazionale) e gli altri Paesi del mondo. La conoscenza si tradurrà in comportamenti concreti anche nel corso delle vacanze di Branco (rispetto delle persone ospitanti, dell'edificio e dell'ambiente naturale circostante). Quali sono e che significato hanno le feste nazionali e quelle più rilevanti di altri Paesi. Conoscenza dello scautismo in Italia e nel mondo.

**Gioco:** grande impulso ai giochi di squadra più complessi, ai giochi di movimento, ai grandi giochi, ai giochi notturni, ai giochi in città con l'applicazione di ogni sorta di tecniche già presentate in Branco. Insegnare, dirigere o arbitrare nuovi giochi.

**Giungla:** *(racconto facoltativo in relazione alle esigenze del Branco)* «L'Ankus del re».
*Canti:* l'Ankus del re.
*Danze:* non se ne conoscono, inventarne una.
*5° racconto:* «I cani rossi».
*Canti:* Canto della sera, L'ultimo canto di Akela, Canto della fraternità, Cani rossi.
*Danza:* dei Cani rossi.
Grandi giochi e cacce Giungla, diurni e notturni, planimetrie, costruzioni, lavoretti individuali, cerchi serali attorno al fuoco.

**Tecnica:** nodi, tecniche più complesse, salto alla corda, coordinamento movimenti, tracce, bussola, segnalazioni, saper smontare alcune parti della bicicletta, improvvisare una barella, effettuare bene danze e scenette.

**Famiglia felice:** uscita di gruppo di fine d'anno (prima delle vacanze di Branco) con i genitori e le unità; giornalino di Branco; canti, danze, ban, giochi e raccontini...; inventare un modo intelligente e divertente per restare in contatto con tutti i lupetti durante le loro vacanze estive (es. un racconto a puntate per posta; un gioco postale con possibilità di superare prove così da trovare il luogo dove è stato nascosto un tesoro...).

**Espressione:** rappresentazione con tecniche varie di talune parabole di Gesù chiedendo ai lupetti di fare attenzione al loro significato piuttosto che ai fatti, cantare e leggere bene le letture durante la Messa, presentare e dirigere un canto, una danza o una scenetta... Sfruttare le occasioni fornite dalle vacanze di Branco per alcune rappresentazioni di sestiglia derivate dall'osservazione dei lavori dei contadini.

**Catechesi:** presentare il Regno di Dio facendo uso di alcune parabole di Gesù (parabola del seminatore, della zizzania, del grano di senape, del lievito, del tesoro e della perla, della rete: cfr. Matteo 13). Dalla Pentecoste alle prime comunità cristiane. Dal «Credo», la Chiesa «una, santa, cattolica e apostolica» come presenza attiva e concreta dello Spirito Santo per l'avvento del Regno. Il ruolo del lupetto nel Regno di Dio: cosa può fare per collaborare con Gesù (alle vacanze di Branco per esempio)? Concludere la presentazione di alcuni segni della S. Messa. Saper servire la Messa. Composizione dell'anno liturgico. Come e con che cosa si «apparecchia» l'altare.

Saper usare il Vangelo. Pregare alle vacanze di Branco (all'alba, a mezzogiorno, la sera, prima dei pasti...). Caccia francescana riepilogativa della vita e delle opere di S. Francesco. Caccia mariana. Il sacramento della Cresima.

Soprattutto alle vacanze di Branco utilizzare la catechesi dei sensi (già presentata nel trimestre precedente) per proporre riflessioni ed esperienze di tipo spirituale.

**Racconti:** raccontare, raccontare, raccontare, sia da parte dei vecchi lupi che di alcuni lupetti/e.

**Vita all'aperto:** la natura d'estate, frutti, fiori, alberi, foglie. Conoscenza e osservazione. La funzione degli insetti nella fecondazione dei fiori. Scoprire e riconoscere tracce di animali nel bosco, osservare un formicaio, o un alveare... Scoprire il lavoro del contadino nel periodo estivo. Uso del quaderno di caccia.

**Caccia e vacanze di Branco:** cacciare una volta al mese dall'alba al tramonto ed effettuare le vacanze di Branco in accantonamento per un periodo compreso tra i sei e i dieci giorni. L'ambientazione eventuale del campo estivo (indiani, cavalieri, formicaio...) non esclude affatto la presenza della Giungla, sia nei racconti che nei giochi, nelle cacce, nei canti, nelle danze, nel linguaggio, nei richiami, nei riti, nelle cerimonie.

**Attività a tema:** la preparazione del Branco può sfociare in una bella realizzazione in occasione della festa di gruppo alla presenza di tutti i genitori. Alle vacanze di Branco le occasioni saranno innumerevoli e il tempo... ampio come si conviene (es. girare un film con le cineprese distinguendo i lupetti nei ruoli più diversi, dagli attori, ai costumisti, al regista, agli sceneggiatori, ai rumoristi...; preparare uno spettacolo per gli abitanti del paese vicino; stampare il giornale quotidiano delle vacanze di Branco; costruire un gioco da effettuare con i bambini del paese vicino; ecc.).

**Lavori di gruppo:** come per il precedente trimestre.

**Note particolari.** Il Branco vive lo spirito della terza tappa della progressione personale (seconda stella); e così dopo il tempo della conoscenza dedicato all'inserimento dei cuccioli nella comunità e dopo quello della competenza caratterizzato dall'avvento della tecnica per l'acquisizione di capacità personali finalizzate all'autonomia e all'autosufficienza — con l'allenamento dei piccoli, l'esercizio concreto dei mediani e lo spirito di servizio richiesto ed offerto dagli anziani —, giunge il tempo della disponibilità che sottolinea l'impegno specifico dei lupetti e delle lupette che hanno almeno due anni di vita di Branco e sono in caccia della seconda stella. L'impegno del terzo trimestre riguarderà anche tutti gli altri lupetti — i piccoli che hanno pronunciato la Promessa e i mediani che già da un anno *sono in Branco e stanno cacciando la prima stella.*

Essi, difatti, alla conclusione virtuale di un anno di attività, sono chia-

## Schema 3

Osserviamo questo schema e svolgiamo, subito dopo, alcune considerazioni conclusive.

| Le tappe della pista personale del bambino | Un anno di attività nella pista di Branco |
|---|---|
| **Da 0 al 1° anno di Branco**<br>Cucciolo di Zampa Tenera<br>PERIODO DELLA CONOSCENZA | **Primo Trimestre**<br>Iniziazione dei Cuccioli (Giungla, famiglia felice, Legge e Promessa)<br>TEMPO DELLA CONOSCENZA |
| **Dal 1° al 2° anno di Branco**<br>Prima stella<br>PERIODO DELLA COMPETENZA | **Secondo Trimestre**<br>Tecnica e vita di Branco per lo sviluppo di doti e capacità personali-autonomia, comunicazione, abilità, espressione... (Motto, specialità, massime, lavori di gruppo, attività a tema... e poi Giungla, famiglia felice...)<br>TEMPO DELLA COMPETENZA |
| **Dal 2° al 3° anno di Branco**<br>Seconda Stella<br>PERIODO DELLA DISPONIBILITÀ | **Terzo Trimestre**<br>Affinamento della competenza personale da mettere decisamente al servizio della comunità secondo lo spirito fatto proprio e nella fedeltà alla Legge, alla Promessa e al Motto.<br>TEMPO DELLA DISPONIBILITÀ |

mati a verificare il livello di coinvolgimento, di impegno e maturazione raggiunto e ad esercitare, sebbene in modo differenziato, la «disponibilità» che contraddistingue l'ultimo trimestre. Parleremo, dunque, di disponibilità al nuovo da scoprire con curiosità ed impegno — soprattutto nella grande prova costituita dalle vacanze di Branco — per i più piccoli (Zampe Tenere); di disponibilità a sviluppare ulteriormente le proprie capacità personali nell'ambito dei filoni ed iniziare — su richiesta — ad utilizzarle a vantaggio del Branco per i lupetti e le lupette che stanno per conquistare la prima stella; di disponibilità ad offrire spontaneamente il contributo della propria competenza e ad essere nel Branco un punto di riferimento e un esempio da imitare per coloro che cacciano la seconda stella.

*Ogni lupetto vive per tutto l'anno il livello della propria tappa (pista personale), pur nella diversa articolazione dei trimestri della pista di Branco.*

**Cucciolo Zampa Tenera**
**Periodo della conoscenza**

I cuccioli nel primo trimestre sono letteralmente iniziati alla conoscenza del Branco per apprendere leggi e regole di comportamento della comunità. Nel secondo trimestre prosegue l'inserimento nel Branco e soprattutto l'apprendistato e l'allenamento dei bambini nella conoscenza delle diverse tecniche dei lupetti. Il terzo trimestre culmina con le vacanze di Branco, le prime per coloro che sono entrati ad ottobre; con il campo estivo — momento essenziale di un anno di Branco — e la scoperta dei suoi mille segreti si completa la conoscenza del mondo «misterioso» dei lupetti ed avrà inizio il periodo successivo della competenza.

**Zampa Tenera che ha già vissuto un anno di Branco**
**e sta cacciando la prima stella**
**Periodo della competenza**

I lupetti che ad ottobre hanno già alle spalle un anno di Branco iniziano, o hanno iniziato alle vacanze di Branco, a cacciare la loro prima stella. Nel primo trimestre ripeteranno come utile esercizio — ma in forme nuove — gli elementi fondamentali della vita di Branco approfondendoli maggiormente.

I vecchi lupi potranno anche favorire la costituzione di gruppi spontanei (centri d'interesse) o formarli direttamente — sebbene con precisi limiti di tempo — per consentire ad ognuno di seguire le proprie inclinazioni, esercitare le capacità personali, sperimentare attività nuove e stimolare la crescita personale di ciascuno.

Nel secondo trimestre, a loro particolarmente dedicato, questi lupetti potranno effettivamente cimentarsi con le diverse tecniche di Branco e sviluppare la loro competenza personale nell'ambito di tutti i filoni di attività.

Il terzo trimestre costituirà per loro il modo migliore di mettere in opera le competenze acquisite e nello stesso tempo risulterà un avvincente apprendistato per lanciarsi verso la tappa successiva.

**Prima stella che ha già vissuto due anni di Branco e sta cacciando la seconda stella. Periodo della disponibilità**

I lupetti che ad ottobre hanno già alle spalle due anni di Branco iniziano, o hanno iniziato alle vacanze di Branco, a cacciare la loro seconda stella. Essi vivranno lo spirito della disponibilità per l'intero anno e senza interruzioni. Il loro esercizio, a tale riguardo, non si interromperà nel corso del primo trimestre quando il Branco sarà tuffato ancora una volta nell'accoglienza dei cuccioli e nella loro iniziazione.

Difatti il «tono» del Branco, la riuscita delle attività, il clima famiglia felice, dipenderà sostanzialmente da loro e non sarà possibile prescindere dalla loro attiva e intelligente collaborazione. Nel secondo trimestre questi lupetti e lupette saranno chiamati a mettere a disposizione del Branco le competenze già acquisite, vivacizzando le riunioni ed interpretando ruoli da protagonista. Nel terzo trimestre, e soprattutto alle vacanze di Branco, metteranno a dura prova la loro capacità d'autonomia, di giudizio, di leadership, di attenzione verso gli altri e di fedeltà alla Legge. Tecnica e capacità non più funzionali all'affermazione di se stessi ma da porre decisamente al servizio del Branco.

## *Caratteristiche riassuntive dei trimestri per un buon funzionamento della pista di Branco*

**Le attività del primo trimestre**

— *Debbono interessare tutti,* senza escludere nessuno (soprattutto i lupetti che hanno uno e due anni di Branco);

— *sono rivolte* in modo specifico ad una ben definita fascia di bambini: i cuccioli di otto anni;

— *permettono a tutti* di divertirsi ed imparare qualcosa soprattutto nella variazione delle modalità di presentazione dei temi;

— *consentono ai piccoli* di inserirsi facilmente nella comunità ed apprenderne la Legge e le regole di comportamento;

— *consentono ai lupetti di un anno* di rivisitare gli elementi fondamentali del Branco approfondendoli maggiormente e di iniziare a vivere il periodo della competenza che dura per loro tutto l'anno;

— *consentono ai lupetti di due anni* di iniziare l'esercizio concreto della loro disponibilità verso il Branco ed il relativo periodo (della disponibilità, appunto) che dura per loro tutto l'anno.

**Le attività del secondo e terzo trimestre**

— *Debbono interessare tutti,* senza escludere nessuno (soprattutto i piccoli appena entrati nel Branco);

— *sono rivolte* in modo specifico ad una ben definita fascia di bambini: le Zampe Tenere di nove anni che cacciano la prima stella (II trimestre), le prime stelle di dieci anni che cacciano la seconda stella (III trimestre);

— *permettono a tutti* di divertirsi ed imparare qualcosa nella variazione delle modalità di presentazione dei temi e soprattutto nella graduale introduzione delle tecniche (gradualità progressiva delle difficoltà e delle capacità richieste):

— *consentono ai piccoli* di vivere fino in fondo il periodo della conoscenza — che dura tutto l'anno — e di raggiungere un livello minimo di capacità personali, comune a tutti, tale da consentire loro di perfezionare l'inserimento nel Branco;

— *consentono ai lupetti di un anno* di esercitarsi concretamente al meglio di se stessi e di conseguire un livello medio di capacità comune alla loro fascia di età nonché di effettuare nel III trimestre un utile apprendistato per la tappa successiva;

— *consentono ai lupetti di due anni* di mettere concretamente a disposizione del Branco le competenze acquisite (II trimestre) e di esercitarsi al meglio di se stessi al servizio del Branco (III trimestre) acquisendo un livello medio di capacità comune alla loro fascia di età.

Giunti alla conclusione del capitolo dedicato a «Giungla e programma annuale» è agevole cogliere come «Le Storie di Mowgli» scandiscano i tempi dei tre trimestri in cui è articolata la pista di Branco nel corso di un anno:

— a Mowgli-cucciolo d'uomo che fa il suo ingresso nel Branco di Seeonee apprendendo pian piano la Legge e le parole maestre e che scopre l'importanza della Legge, regolatrice della vita del Branco e della Giun-

gla, corrisponde il primo trimestre di attività o della conoscenza che vede l'iniziazione dei cuccioli e il loro avviamento alla Promessa (racconti «Fratelli di Mowgli e «La caccia di Kaa»);

— a Mowgli cresciuto nella Giungla, nell'apprendimento delle più diverse tecniche ed alla sua capacità di realizzare un semplice piano d'azione dietro suggerimento di Bagheera prima e con l'aiuto di Akela e Fratel Bigio poi, corrisponde nel Branco il secondo trimestre di attività o della competenza che vede i lupetti lanciati nell'acquisizione di capacità individuali (tecnica) e nella realizzazione di semplici progetti (attività a tema) (racconti «Il fiore rosso» e «La tigre! La tigre!»);

— a Mowgli-Signore della Giungla, che è in grado autonomamente di schierarsi in favore del Branco rendendosi disponibile personalmente a combattere i cani rossi, corrisponde nel Branco il terzo trimestre di attività o della disponibilità che è centrato sulla disponibilità dei lupetti più grandi ad agire al servizio del Branco (racconto «I cani rossi»)*.

* La Pattuglia Nazionale e gli Incaricati Regionali delle Branche L/C stanno studiando la possibilità di utilizzare il linguaggio dell'ambiente fantastico per ridefinire i termini che contraddistinguono i tre momenti della crescita del bambino e della bambina all'interno della progressione personale.

I due strumenti (ambiente fantastico e progressione personale), come è noto, hanno obiettivi, utilizzazioni e scopi diversi, ma si ritiene che la semplice adozione di un linguaggio conosciuto, comprensibile, gradito ai bambini e giocabile, potrebbe senz'altro giovare a risolvere l'annoso problema di presentare la progressione personale nel Branco.

Grazie ai termini mutuati dal linguaggio Giungla, i bambini godrebbero l'indubbio vantaggio di dominare personalmente la materia senza aver bisogno né dell'intervento e della mediazione dei vecchi lupi, né di spiegazioni aggiuntive spesso astratte, retoriche, generiche e fuorvianti.

Per puro desiderio di completezza si riassumono i dati essenziali di tale proposta.

REGOLAMENTO VIGENTE

| Ingresso nel branco | Momento della conoscenza | Momento dell'impegno | Momento della disponibilità |
|---|---|---|---|
| *Distintivi*<br>nessuno<br>*Terminologia*<br>Cucciolo<br>Trascorso circa un mese dal suo ingresso nel Branco, il bambino diventa un cucciolo e potrà indossare l'uniforme ancorché priva del fazzoletto di gruppo e del distintivo della Promessa | *Distintivi*<br>Testa di Lupo<br>Nodo giallo<br>*Terminologia*<br>Lupetto o<br>Zampa Tenera | *Distintivi*<br>Testa di Lupo<br>con una stella<br>Nodo verde<br>*Terminologia*<br>Lupetto di prima stella | *Distintivi*<br>Testa di Lupo<br>con due stelle<br>Nodo rosso<br>*Terminologia*<br>Lupetto di seconda stella |

PROPOSTA DI MODIFICA

| Ingresso nel branco | Momento della scoperta | Momento della competenza | Momento della responsabilità |
|---|---|---|---|
| *Distintivi*<br>nessuno<br>*Terminologia*<br>Cucciolo<br>Trascorso circa un mese dal suo ingresso nel Branco, il bambino diventa un cucciolo e potrà indossare l'uniforme ancorché priva del fazzoletto di gruppo e del distintivo della Promessa | *Distintivi*<br>Testa di Lupo<br>(è allo studio un nuovo distintivo)<br>È abolito il nodo giallo<br>*Terminologia*<br>Lupo<br>della Legge | *Distintivi*<br>Testa di Lupo<br>(è allo studio un nuovo distintivo)<br>È abolito il nodo verde<br>*Terminologia*<br>Lupo<br>della Rupe | *Distintivi*<br>Testa di Lupo<br>(è allo studio un nuovo distintivo)<br>È abolito il nodo rosso<br>*Terminologia*<br>Lupo<br>Anziano |

Nell'ambito della loro pista personale i bambini per diventare lupi della Legge (ex Zampa Tenera), lupi della Rupe (ex prima stella), lupi Anziani (ex seconda stella), saranno impegnati concretamente (prove o prede) sui quattro punti di B.-P.

I punti di B.-P. non verranno mai presentati direttamente ai bambini; noi li sostituiremo per loro con le figure di Akela (formazione del carattere), Baloo (servizio del prossimo), Bagheera (salute ed efficienza fisica), Kaa (abilità manuale). Così, ad esempio, un lupetto dovrà sapere che per essere un lupo della Legge o un lupo Anziano dovrà impegnarsi a cacciare delle prede (superare delle prove e acquisire delle specifiche capacità) con i personaggi Akela, Baloo, Bagheera e Kaa.

Il bambino che sta cacciando le prede di Akela o Bagheera non dovrà necessariamente svolgerle sotto la guida del «suo» Akela o della «sua» Bagheera, ma potrà essere seguito da un vecchio lupo qualsiasi.

Lo staff del Branco, infine, nel costruire la pista personale di un bambino, proporrà almeno due «prede»-«prove» in relazione ad ogni personaggio; per ciascuno dei quattro personaggi Giungla potrà utilizzare — nell'inventare le prove — tutti e sette i filoni.

Precisiamo che tale progetto verrà sottoposto all'attenzione del consiglio generale 1989.

# CAPITOLO VIII

# L'ATTIVITÀ GIUNGLA

**1 - Giocare la Giungla**
**Spunti vari tratti dalle «Storie di Mowgli»**

a) giochi di movimento e staffette
b) giochi di formazione fisica
c) giochi di abilità manuale
d) giochi di espressione
e) giochi natura
f) giochi di allenamento sensi
g) giochi di tecnica

**2 - La caccia Giungla**
**(caccia, buona caccia, partiamo col Branco in caccia)**

a) che cosa è
b) come si programma
c) il terreno di gioco
d) l'atmosfera
e) la successione delle varie fasi
f) il ruolo dei lupetti
g) il ruolo dei vecchi lupi
h) ambientazione e lancio
i) le attività e il gioco
l) come si conclude
m) accorgimenti
n) cacce notturne

*«Quando non era intento ad imparare, si sedeva al sole e dormiva. Quando si sentiva sporco e accaldato si gettava a nuoto negli stagni della foresta; quando aveva voglia di miele... si arrampicava a prenderselo, e questa era arte che Bagheera gli aveva mostrato».*

# 1. GIOCARE LA GIUNGLA

L'utilizzazione della Giungla non si esaurisce con il racconto e con l'uso di un determinato linguaggio; è nel gioco — inteso innanzi tutto come libera creazione e autonoma sistemazione individuale delle emozioni connesse all'immaginario collettivo fondato sul racconto — che diventa possibile utilizzare in modo educativo gli innumerevoli temi insiti nelle «Storie».

Soprattutto giocandola è possibile *vivere* la Giungla, consentendo così ad essa di divenire un vero ambiente di vita per il Branco ed ogni singolo lupetto.

Tutta la Giungla è giocabile e va giocata: sono infinite le circostanze, le situazioni, le occasioni offerte dal racconto che meritano di essere tradotte in giochi. Spetta ai vecchi lupi, alla conoscenza che hanno del testo e alla fantasia di cui dispongono, rintracciare all'interno delle «Storie di Mowgli» gli spunti ludici da inserire nelle attività o giungere ad inventarne di nuovi.

Presentiamo, di seguito, alcuni esempi di giochi che non hanno la pretesa di esaurire le tante possibilità di giocare i racconti Giungla ma intendono semplicemente suggerire, partendo da questi, come sia possibile utilizzare il loro contenuto.

Si scoprirà, tra l'altro, che uno stesso episodio potrà fornire molteplici spunti giocabili e che, inoltre, con essi sarà possibile riverniciare, rendendoli come nuovi, vecchi tipi di gioco in altre circostanze utilizzati.

Un consiglio: nel quaderno dei giochi o nel quaderno di caccia che ogni vecchio lupo dovrebbe avere per sé (e che contiene il progetto educativo della Comunità Capi il programma annuale del Branco, lo schema di tutte le riunioni che si svolgono con i lupetti, indirizzi, valutazioni, osservazioni sui singoli bambini, breve sintesi delle attività principali e dei giochi presentati, ecc.) sarebbe utile dedicare un capitoletto ai giochi Giungla. La tenuta aggiornata e costante del quaderno consentirà di ricordare negli anni successivi le modalità di presentazione di qualsiasi argomento trattato col Branco, di evitare pericolose ripetizioni e di riutilizzare in modo diverso spunti interessanti e ben riusciti.

Non va sottovalutato, inoltre, a tale riguardo che la grande esperienza

accumulata dai vecchi lupi in tanti anni di servizio e preziosamente conservata e custodita nel quaderno di caccia, potrebbe essere trasmessa — e non dispersa — ai successori — magari in copia — nel momento in cui si lascerà il Branco. Tale consiglio vale soprattutto, e per ovvie ragioni, per Akela e Bagheera.

## SPUNTI VARI TRATTI DALLE «STORIE DI MOWGLI»

### a) giochi di movimento e staffette

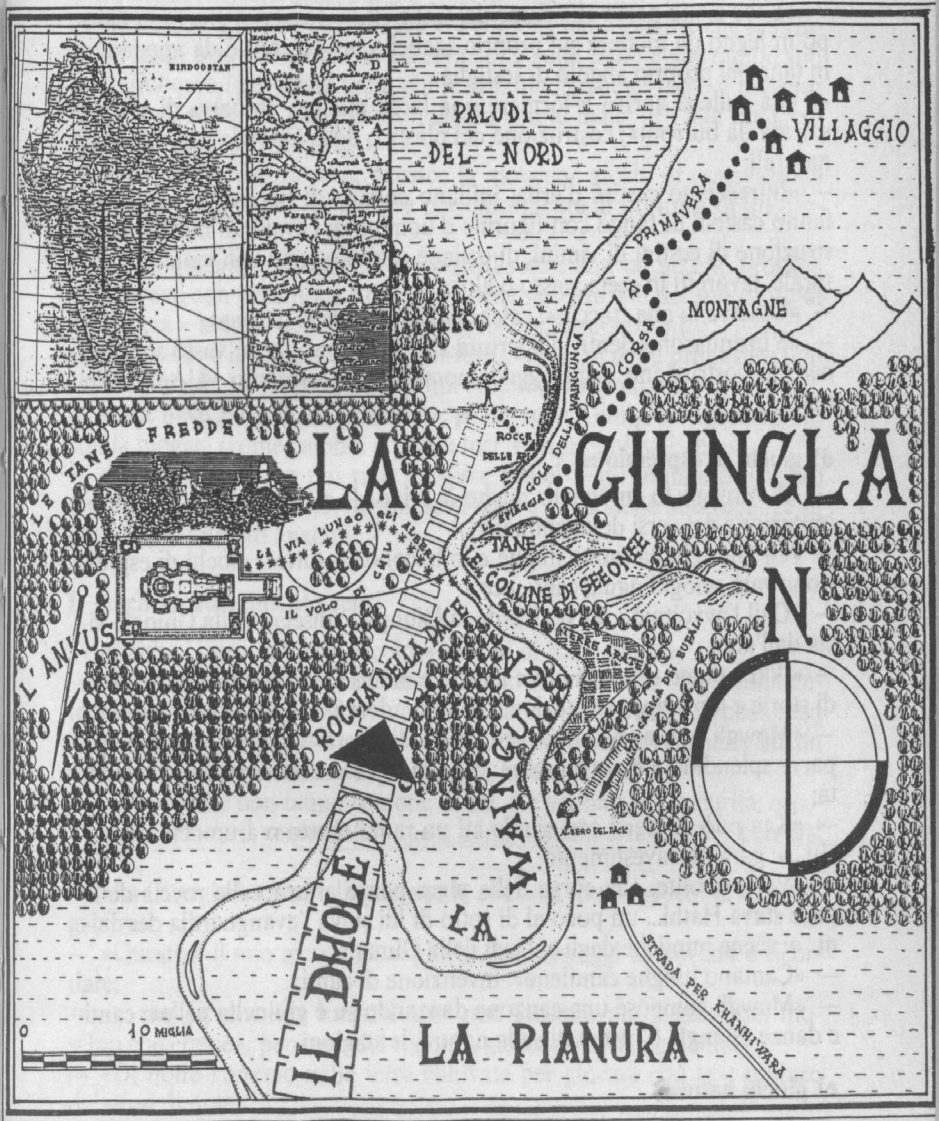
Tabaqui e la *dewanee;* camminando a quattro zampe afferrare degli oggetti con la bocca; staffetta sulle andature degli animali; erbivori rincorsi dai carnivori; staffetta dei bufali che rientrano al villaggio; Raksha difende Mowgli; corsa del Bandar-log trasportando un peso; percorso a ostacoli o con tracce sulla pista di Bagheera; Shere Khan tenta di entrare nella tana di Babbo Lupo; i cani rossi inseguono Mowgli.

### b) giochi di formazione fisica

— «Babbo Lupo si accucciò sulle zampe posteriori pronto al balzo»: esercizi per la ginnastica del mattino;
— «Si precipitarono giù per la collina alla ricerca del toro»: corsa per trovare il toro di Bagheera;
— «Il ragazzo sapeva arrampicarsi quasi tanto bene quanto sapeva nuotare e nuotare quasi tanto bene come correre»: gincana di prove fisiche;
— «... ma la sua forza consisteva nella stretta...»: sollevare da terra o far uscire dal cerchio l'avversario prendendolo per i polsi;
— «... Bagheera si precipitò avanti col veloce galoppo morbido della pantera»: corse di inseguimento e percorsi fisici;
— «... ogni giorno bisogna lavarsi dalla punta del naso fin giù alla punta della coda»: staffetta della pulizia, con un sapone in mano e in costume da bagno ogni lupetto deve correre ad un catino a lavarsi;
— «... Mowgli percorse la strada del villaggio seduto sulla groppa di Rama»: percorso in spalla;
— «L'Ankus volò scintillando e andò a seppellirsi a trenta yarde di distanza»: giochi di lancio in distanza e di precisione;
— «... era in grado di fermare un giovane daino nel mezzo del galoppo e di gettarlo di lato»: giochi di forza e di lotta.

### c) giochi di abilità manuale

— «Sapeva intrecciare insieme ramoscelli al riparo del vento»: costruzione di tane e capanne nel bosco;


HINDOSTAN
PALUDI
DEL NORD
VILLAGGIO
LA PRIMAVERA
MONTAGNE
CORSA
GOLE DELLA WAINGUNGA
ROCCE
DELLE
FREDDE
LE TANE
LA GIUNGLA
LA SPIAGGIA
TANE
LE COLLINE DI SEEONEE
N
LA VIA
LUNGO
DEI
CACCIATORI
IL VOLO
DI
CHIL
L'ANKUS
ROCCIA DELLA PACE
WAINGUNGA
CARICA DEI BUFALI
ALBERO DEL PACE
LA
IL DHOLE
STRADA PER KHANHIWARA
0
10 MIGLIA
LA PIANURA

— «Chil, l'avvoltoio che planava e volteggiava sorvegliando la Giungla»: costruzione di aquiloni;
— «Ebbe il suo posto alla Rupe del Consiglio»: costruire una testa di lupo in legno da mettere sul proprio sgabello nel cerchio o da appendere in tana nel proprio angolo di sestiglia;
— «La valle si apriva a formare una larga pianura cosparsa di rocce e solcata da burroni»: costruzione del plastico della Giungla con materiali naturali;
— «Intrecciano cestini d'erba; infilano collane di bacche rosse e nere; fanno castelli di fango con figurine d'uomini, di cavalli, di bufali...»: costruzione di cestini di vimini, di collane o altri oggetti con materiale naturale, lavoretti in creta, gesso o altro;
— «Osserva la mia traccia»: calchi di tracce e orme di gesso;
— «S'insinuarono dentro l'apertura e si trovarono in un vasto sotterraneo...»: costruzione degli oggetti nominati nel racconto «L'Ankus del re».

**d) giochi di espressione**
— «A Mowgli fu insegnato anche il grido di caccia degli stranieri...»: imitazione dei versi degli animali;
— «La Giungla ha molte lingue e io le conosco tutte»: giochi di espressione vari, scioglilingua, canti, ecc.;
— «Chil l'avvoltoio... sorvegliando la Giungla»: disegni della Giungla vista dall'alto;
— «Ikki è pieno di storie udite a metà e molto mal ripetute»: invenzione di storie e loro rappresentazione, comprendere il significato di un mimo;
— «Mowgli non aveva mai visto prima di allora una città indiana e gli parve splendida e meravigliosa»: disegni di cose caratteristiche della città;
— «Kaa può rendersi così simile ad un ramo morto o a un ceppo marcio...»: gara di travestimento;
— «Verso monte, alla curva della pigra pozza attorno alla roccia della pace stava Hathi... un poco al di sotto di lui stava l'avanguardia dei daini...»: scene mimiche degli episodi della Giungla;
— «Cantano lunghe cantilene»: invenzione di canti;
— «Mowgli compose una canzone danzando su e giù nella pelle»: canti e danze Giungla o inventati sulla natura, le stagioni.

**e) giochi natura**
— «Il vecchio Baloo che va e viene dove vuole perché si nutre soltanto di bacche, radici e miele»: caccia alle prede di Baloo consegnando ciò che lui indica;

— «Baloo, il maestro della Legge, gli aveva insegnato le leggi del bosco e dell'acqua»: giochi di scoperta e osservazione di ambienti;
— «Fu Baloo a dirgli che la Legge era come la liana gigante che si stringe addosso a tutti»: giochi di osservazione sulle liane e sui rampicanti del sottobosco (trovare la liana più lunga, quella che avvolge il maggior numero di alberi, la più grossa...); giochi con le liane: tiro alla fune, costruzione di lazos, intrecci...;
— «Dobbiamo vedere come fiorisce la *mowha*»: giochi di osservazione nelle diverse stagioni; controllare periodicamente la fioritura di un pezzo di prato;
— «... da qualche parte laggiù nei boschi sottostanti un uccello provava e riprovava con voce fioca e aspra le poche note nuziali del suo canto di primavera»: ascolto degli uccelli, registrazioni, osservazioni...;
— «... questo è il rumore della primavera...»: i segni della primavera (gara tra i lupetti che scoprono per primi i segni della primavera in arrivo);
— «una lieve pioggia di primavera passò sulla Giungla»: osservazioni con la pioggia (come cambia il posto: luci, rumori, animali...);
— «Le stelle si fanno più rade — disse Fratel Bigio, fiutando il vento dell'alba»: attività di osservazione dell'alba e delle stelle alle vacanze di Branco per i lupetti anziani.

**f) giochi di allenamento sensi**

— «Babbo Lupo si mise in ascolto»: giochi di Kim, rumori;
— «Di quando in quando un lupo anziano si avvicinava silenziosamente ad un cucciolo, lo guardava con attenzione e tornava al suo posto con passi che non facevano rumore»: giochi di *stolking* (avvicinarsi ad un cucciolo bendato in mezzo cerchio senza farsi sentire);
— «Zampe che non fanno rumore; occhi che vedono nell'oscurità; orecchie che odono il vento dalle tane e denti bianchi e taglienti»: percorsi di Kim;
— «La Giungla ha molte lingue e io le conosco tutte»: giochi di messaggi cifrati;
— «Questo è il mio messaggio»: giochi con messaggi da portare o ricordare;
— «... che sa scivolare lungo i rami non facendo più rumore del muschio che cresce»: percorso del silenzio, giochi di avvicinamento;
— «Di notte verremo nelle terre coltivate per giocare con te»: utilizzo dei sensi di notte;
— «Come si spiega tutto questo?»: *tracheodromo,* saper ricostruire ciò che è avvenuto utilizzando le tracce lasciate sul terreno;
— «La traccia di Won-tolla»: giochi e percorsi di tracce;

— «C'è una stella bassa laggiù — guardò meglio facendosi riparo agli occhi con le mani»: giochi di osservazione e di avvistamento, attività sulle costellazioni.

**g) giochi di tecnica**

— «Chil trasmetteva l'avvertimento con i suoi fischi»: giochi di segnalazione;
— «Mowgli non aveva mai visto prima di allora una città indiana e gli parve splendida e meravigliosa»: giochi di esplorazione di paesi o città;
— «Vide la moglie dell'uomo alzarsi nel corso della notte e alimentarlo con zolle nere; vide il figlio dell'uomo prendere un recipiente di vimini foderato all'interno di argilla, riempirlo di pezzi ardenti di carbone di legna»: accensione ed uso del fuoco;
— «Aspettami nel burrone vicino all'albero del Dhâk»: giochi di orientamento;
— «Annodò insieme tre o quattro liane e se ne stava a dondolarsi su un'amaca»: giochi con i nodi e le corde.

## 2. LA CACCIA GIUNGLA

### *(Caccia, buona caccia, partiamo col Branco in caccia)*

Caccia è un termine che torna frequentemente nel linguaggio del Branco e viene usato anche nei canti, nei giochi e nelle danze. Buona caccia è l'equivalente di un saluto e un augurio, è sinonimo di impegno leale, costante e gioioso. Caccia, pertanto, è tutto ciò per cui il lupetto è invitato a fare del proprio meglio. Per caccia intendiamo, inoltre, un gioco Giungla di particolare durata ed atmosfera (caccia Giungla) nonché l'intera giornata che il Branco trascorre all'aperto, lontano dalla tana, una volta al mese.

Agli occhi di un bambino il termine «caccia» rappresenta, per lo stile di agire che implica, per l'atmosfera che evoca, per il richiamo emulativo che suscita, un'occasione formidabile per mettere alla prova le proprie capacità tecniche, fisiche e morali.

«Il bambino per istinto desidera correre l'avventura, lanciarsi verso l'ignoto per conquistarsi una preda». Quest'osservazione rivela che nel bambino il gioco più spontaneo è costituito dal cacciare per uno scopo: «ridere, lottare, mangiare» secondo un'espressione di B.-P.

Caccia è tutto ciò che consente al bambino di gettarsi pienamente e con entusiasmo alla conquista reale o immaginaria d'una preda ambita.

Questo modo di giocare rappresenta una molla per la sua crescita: la caccia è sempre un esercizio di abilità, di emulazione, di coinvolgimento pieno e globale della persona considerata nella sua interezza; è una sfida alle proprie capacità per sentirsi «più grande e più preparato»; è l'appagamento, nella conquista della preda, del bisogno di gratificazione e di sicurezza.

La caccia costituisce, pertanto, una delle forme più naturali, complete e complesse di gioco all'interno del metodo lupetto. Essa richiede alcune particolari attenzioni che la caratterizzano e la individuano.

È quell'insieme di giochi e attività ispirati ad uno o più episodi della vita di Mowgli nella Giungla, che vengono rivissuti dai lupetti in chiave di gioco per riproporre e vivere l'atmosfera necessaria al conseguimento degli scopi educativi del lupettismo.

Agli Akela buoni conoscitori delle avventure di Mowgli non sarà certamente sfuggito come egli riuscisse a vivere nella Giungla in un conti-

nuo spirito di gioco. Ricordate? Quando Mowgli viene accettato dal Branco, sta giocando in mezzo al cerchio con i ciottoli della Rupe del Consiglio; quando caccia con Bagheera e con gli altri vecchi lupi, Mowgli gioca; la lotta che conduce contro Shere Khan e i cani rossi rappresenta per Mowgli un grande gioco e un'avventura; la sua vita nella Giungla è una continua esperienza che si trasforma in gioco: la lotta con Jacala, la ricerca del secondo coltello, la caccia al *sambhur;* addirittura, durante la «Corsa di primavera», quando è afflitto e malinconico, non può fare a meno di fermarsi con Mysa divertendosi a stuzzicarlo.

Gli episodi citati e tanti altri ancora di maggiore e minore rilevanza, costituiscono, nello spirito e nella trama, gli infiniti spunti a nostra disposizione per inventare e realizzare col Branco giochi e cacce. Come abbiamo già detto, tutta la Giungla è giocabile e va giocata, cogliendone gli inesauribili suggerimenti racchiusi nelle pagine delle «Storie».

Innanzi tutto si possono giocare le grandi avventure di Mowgli, quelle, per intenderci, che ogni lupetto dovrebbe poter rivivere nel corso della sua permanenza nel Branco: la caccia di Kaa, la conquista del fiore rosso nel villaggio degli uomini e la notte «infuocata» alla Rupe del Consiglio, la lotta contro Shere Khan e quella contro i cani rossi, l'avventura dell'Ankus, la corsa di primavera.

Ma ci sono anche altre avventure minori o appena accennate che ricordiamo nella cronologica suddivisione dei racconti:

«I fratelli di Mowgli»:
— il toro grasso di Bagheera

«La caccia di Kaa»:
— caccia alle parole maestre della Giungla
— caccia ai vecchi lupi (Baloo, Bagheera, Kaa, Chil)

«Come venne la paura»:
— caccia della Legge
— caccia della *roccia della pace* (ricerca della roccia della pace e sua difesa dagli animali della Giungla impazziti)

«Il fiore rosso»:
— le cacce di Bagheera (esercizio nelle attività di Bagheera)
— la caccia al collare di Bagheera
— la caccia al *sambhur* di Akela

«La tigre! La tigre!»:
— caccia nel villaggio degli uomini (i costumi e le abitudini)

«L'invasione della Giungla»:
— la caccia del saccheggio dei campi di Bhurtpore

«I cani rossi»:
— la caccia al cinghiale
— l'elefante pazzo di Mandala
— la caccia di Jacala, il coccodrillo
— il ritrovamento del coltello
— la trappola di Hathi

«La corsa di primavera»:
— la radice azzurra di Oo.

Nella utilizzazione del «Libro della Giungla», fondata sulla capacità di inventare la trama di una caccia seguendo la falsariga degli spunti di un racconto e sull'abilità di sottolineare e riprendere argomenti validi ma poco tratteggiati, non bisogna mai trascurare di porre in primo piano il fine educativo che i vecchi lupi si prefiggono di raggiungere.

Giocare e vivere delle grandi cacce costituisce certamente per i lupetti e le lupette un'entusiasmante attività ma è necessario che i vecchi lupi individuino di volta in volta quali debbano essere i temi da sottolineare maggiormente, quali i giochi e quali le attività da proporre, quali, infine, le modalità di lavoro e di realizzazione.

Le grandi cacce Giungla offrono delle ottime e ghiotte occasioni di gioco in tema di prove di pista, riunendo in sé un vasto insieme di attività e giochi armoniosamente equilibrati e collegati tra loro; esse sono in grado di suscitare un'atmosfera convincente ed un'adesione entusiasta dei lupetti, al pari, se non più, di un altro grande gioco diversamente ispirato; rappresentano poi per il Branco e per ciascun lupetto il culmine dell'avventura perché una storia ascoltata e liberamente rielaborata dalla fantasia ha modo finalmente d'essere interpretata e rivissuta in concreto e dal vero.

Perché tutto questo possa realizzarsi nel migliore dei modi, è necessario che vengano rispettati alcuni requisiti fondamentali:
— il Branco deve essere già calato nello spirito della Legge, o, comunque, orientato al suo raggiungimento;
— la preparazione della caccia deve essere accurata, ancor di più rispetto alle attività normali;
— il tema scelto deve essere entusiasmante e rispondente alle necessità del Branco, ma nello stesso tempo deve permettere un'ampia gamma di attività e giochi da realizzare;
— tutti i vecchi lupi devono essere pienamente convinti del valore di tale attività, conoscere perfettamente il loro ruolo al suo interno e giocare bene e fino in fondo la loro parte.

**a) che cosa è**

La caccia Giungla rappresenta un'espressione tra le più originali del lupettismo, non solo per gli scopi che sottende, come abbiamo visto, ma per il modo in cui viene vissuta.

La semplice realizzazione in tema Giungla d'una o due attività nell'arco di una giornata trascorsa all'aperto — di per sé ricca d'altri temi di gioco — non individua affatto ciò che definiamo col termine «caccia Giungla». Né tantomeno è assimilabile ad essa il gioco applicazione (o gioco d'ambiente Giungla) che si usa fare prima o dopo il racconto delle «Storie di Mowgli». La caccia Giungla si riferisce, più propriamente, ad una giornata di Branco interamente contrappuntata ed ispirata alle situazioni espresse dal racconto Giungla; è l'espressione poliedrica di una serie d'attività caratterizzate dall'essere vissute all'interno d'una medesima atmosfera di gioco.

In essa, dunque, interagiscono tra loro elementi educativi diversi frammisti ad altrettanto numerosi spunti ludici tesi a realizzare — pur nello svolgimento a tappe e per episodi — un unico e continuo grande gioco dalla eccezionale durata di una intera... caccia.

La caccia Giunga è un'attività impegnativa — per chi la prepara e per chi la gioca — ed è generalmente intesa come un'attività globale:

— per lo spazio temporale che impegna;
— per il coinvolgimento pieno, emotivo-fantastico-emulativo, che richiede al Branco come a ciascun lupetto;
— per i differenti aspetti educativi che tocca;
— per l'ampio impiego dei filoni utilizzati nella girandola dei giochi, tecniche e racconti proposti.

Nella caccia Giungla sono facilmente collocabili giochi di abilità manuale (costruzione di tane, di calchi in gesso o creta, di plastici, di costumi, d'oggetti); d'allenamento sensi (osservazione, udito ecc., percorsi a tracce...); di formazione fisica (percorsi tecnici, inseguimenti, capriole...); di espressione (canti, danze, mimi, scenette).

La caccia è ovviamente alimentata da un forte spirito di adesione alla Legge, fondativo della famiglia felice e della unità del Branco; consente al Branco — come per qualsiasi altra attività — d'articolarsi in modo diverso per lo svolgimento del tema (di comunità, di sestiglia, per gruppi); prevede, come sempre, l'alternanza di momenti di lavoro e di gioco, di pause e ritmi scatenati; utilizza ampiamente la gamma di giochi realizzabili all'aperto (giochi a squadre, staffette, grandi giochi...); si svolge, nel rispetto delle esigenze fisiche dei bambini, proponendo ritmi ora pacati e ora sostenuti, legando in una successione armonica racconti, canti, lavoro, ricerca, osservazione, impegno personale e grande gioco.

caccia Giungla



Chiariamo ciò che abbiamo detto con un esempio:

*Il Branco gioca la caccia di Kaa*

Lo scopo non è solo quello di organizzare un gioco per i lupetti, o di sottolineare questo racconto in modo più marcato o diverso dal solito, o di rivivere la storia perché venga meglio conosciuta e compresa, ma anche di presentare e motivare, di volta in volta, la necessità della Legge e l'importanza di saperla osservare, la ricchezza delle parole maestre, i comportamenti di Mowgli, la sua abilità raggiunta vivendo nella Giungla.

Tutto questo viene presentato e rivissuto attraverso un programma articolato su attività diverse: i mezzi necessari per creare l'atmosfera adatta (canti Giungla, piccoli giochi ambientati, ecc.), il racconto, attività manuali (plastico della Giungla di Chil), attività di osservazione (il messaggio di Chil), percorsi fisici di corse ed esercizi diversi (la corsa di Bagheera, Baloo e Kaa alle *Tane Fredde*), un grande gioco (l'attacco alle *Tane Fredde*), attività espressive (danza di Kaa, mimo della storia), momenti celebrativi (Rupe finale e grande urlo).

Le cacce Giungla, ovviamente, traendo lo spunto dal racconto, ne seguono lo sviluppo lungo tutto l'anno di vita del Branco. È evidente perciò che vi sarà una necessaria e logica successione nello svolgersi di queste particolari attività, così come vi è una obbligata successione logico-temporale nel raccontare le «Storie di Mowgli» ai lupetti.

Diverse però possono essere le possibilità di utilizzare le cacce in relazione al racconto: così come si può vedere negli esempi riportati, la caccia può seguire il termine del racconto anche a distanza di qualche giorno (pochi, per la verità!), oppure nello svolgersi della caccia si può prevedere di spezzare il racconto in più frammenti sino al completamento del brano, utilizzando così la storia come un canovaccio che dà unità alla giornata e offre gli spunti per giocare e realizzare attività diverse.

Le numerose possibili varianti sul tema debbono essere scelte in relazione al tipo di caccia che vorrete svolgere e al programma annuale del vostro Branco.

**b) come si programma**

Lo staff di Branco, quando all'inizio dell'anno (settembre) si riunisce per discutere e stendere il programma annuale dell'unità, deve ricordarsi di includere, nel progetto da realizzare e tra le attività che lo concretizzano, il numero delle cacce Giungla che intende svolgere e definire il periodo in cui esse andranno collocate.

È bene rammentare che alla caccia Giungla è necessario riservare uno spazio temporale adeguato: è per questo motivo che essa viene svolta preferibilmente durante le uscite mensili del Branco, per avere la possibilità di impostare nel modo migliore la complessa attività che ne consegue.

Giunti, poi, in prossimità della caccia, si dovrà curare, in fase di preparazione dell'uscita, che tutti i vecchi lupi siano pienamente coinvolti nella sua realizzazione affinché possano svolgere nel modo migliore i compiti loro assegnati.

Bisognerà accertarsi — in modo particolare — che i vecchi lupi conoscano bene il succedersi delle varie fasi della caccia (e a questo giova il quaderno di caccia dei singoli capi), che abbiano compreso i giochi, sappiano presentarli e formare le squadre, che ricordino a puntino le danze, i canti, i ban e i racconti loro affidati (è funzionale, al riguardo, la riunione settimanale dello staff, nel corso della quale si stende il programma delle riunioni e si provano effettivamente i canti, le danze, i ban, i giochi); occorrerà, infine, ripartire tra i vecchi lupi il materiale necessario allo svolgimento della caccia che dovrà essere portato (ed anche per questa incombenza tornerà utile il quaderno di caccia).

### c) il terreno di gioco

La scelta del luogo ove giocare la caccia riveste un'importanza particolare. La caccia Giungla, infatti, ha bisogno d'essere realizzata all'aperto, in un raggio d'azione piuttosto ampio ma pur sempre controllabile dai vecchi lupi.

In genere le cacce più belle e che riescono meglio, sono quelle dove l'ambiente circostante ricorda vagamente, per talune somiglianze, quello in cui si è svolta l'avventura di Mowgli. Sarebbe formidabile, ad esempio, poter utilizzare per la caccia di Kaa, paesi abbandonati o distrutti, o ruderi di cascine; per la lotta contro i cani rossi, un torrentello lungo il quale combattere la battaglia finale; per il fiore rosso, un bosco confinante con un prato o una radura, ecc.

Anche l'ambiente naturale può consentire ai bambini di rivivere il racconto.

Ma, intendiamoci, all'occorrenza andrà benissimo anche il bosco, qualunque bosco, nel quale il Branco vivrà la sua giornata di caccia.

### d) l'atmosfera

Va studiata a fondo da parte dei vecchi lupi: essi devono «entrare nella pelle» della storia e dei personaggi della caccia così come sono

presentati nel racconto; debbono caratterizzare la loro presenza con gesti, parole, mimica e magari con qualche travestimento e un po' di trucco.

È necessario infatti che tutta la caccia venga vissuta in un clima di particolare disposizione, che deve essere creato dai vecchi lupi con tutti gli strumenti che il metodo mette a disposizione: i canti e il linguaggio; la suggestione creata da certi momenti; il luogo adatto; il senso di attesa, di ricerca e di avventura; tutto presentato e vissuto in modo equilibrato e in clima di famiglia felice. Va ricordato, in proposito, che lo spirito lupetto e l'atmosfera di famiglia felice debbono essere alla fine sempre più forti dello spirito e dell'atmosfera creata dal tema del gioco.

**e) la successione delle varie fasi**

La caccia può essere articolata in modi molto diversi, ma risulta sempre opportuno garantire una certa continuità e un certo ritmo alle attività, intercalando momenti meno movimentati (disegni, racconti, costruzioni, canti) a giochi, corse, percorsi tracciati e grandi giochi. Ritmo e alternanza delle attività manterranno elevata l'attenzione e l'adesione dei bambini consentendo peraltro ai vecchi lupi di presentare attività diverse, ma ugualmente legate al senso del racconto. Si eviterà così, di affaticare oltre modo il bambino concedendogli la giusta pausa di riposo e favorendone il recupero in attesa di rilanciarlo nel gioco vorticoso della caccia.

**f) il ruolo dei lupetti**

Da giocatori abili e consumati quali sono, i lupetti e le lupette potranno cacciare tutti insieme oppure individualmente, essere divisi in squadre o per sestiglie, ma il risultato e l'esito della caccia non cambierà: ne risulteranno comunque, i protagonisti assoluti e non sarà tragedia per nessuno se, capovolgendo le «Storie di Mowgli», i cani rossi trionferanno sul Popolo Libero e Bagheera, Kaa e Baloo avranno la peggio con le Bandar.

È indubbio che nella divisione delle squadre, a taluni lupetti capiterà di giocare dalla parte di Tabaqui, Shere Khan, cani rossi o Bandar: personaggi e popoli che nel racconto appaiono fortemente negativi. A questo proposito è bene ricordare che i bambini sanno bene che si tratta di un gioco e, quindi, dopo le inevitabili lagnanze rituali, accetteranno volentieri di giocare la parte loro assegnata, per divertirsi, vincere e magari per mutare la storia.

I vecchi lupi al termine del gioco sapranno apprezzare convenientemente il comportamento leale, abile e generoso di tutti i giocatori e

quindi anche di coloro che avranno militato nelle squadre di Shere Khan o dei cani rossi. È opportuno, peraltro, evitare che alla stessa squadra venga attribuito un «ruolo negativo» per l'intera durata della caccia. Ciò è facilmente ottenibile invertendo le parti durante il gioco — ad esempio disputando due manches distinte a ruoli invertiti — oppure mutando la composizione delle squadre in occasione delle attività successive.

**g) il ruolo dei vecchi lupi**

Come al solito ad essi spetta d'animare, creare l'atmosfera adatta e dare il giusto tono alla caccia; ma il loro impegno deve garantire, altresì, la piena giocabilità del tema prescelto, imprimendo il giusto ritmo alle attività, scadenzando bene le diverse fasi del gioco, curando ogni particolare della caccia (delimitazione dell'area di gioco, formazione equilibrata ed elementi distintivi delle squadre, presa di gioco, chiusura in stile famiglia felice, ecc.) e accertando lo stato del terreno previo sopralluogo.

Nei giochi, nei limiti del possibile, sarebbe opportuno utilizzare i vecchi lupi in base al loro nome Giungla — se si gioca, ad esempio, «La caccia di Kaa», dovrà essere Chil a consegnare gli eventuali messaggi ai lupetti e Kaa a dirigere la danza della fame, non il contrario.

I vecchi lupi, infine, sapranno vivacizzare gli spostamenti del Branco da un luogo ad un altro, infondere il giusto spirito nelle diverse attività della giornata (un conto è la costruzione delle tane di sestiglia o il momento del pranzo e un conto è l'inseguimento della tigre) e stimolare lupetti e lupette a partecipare con impegno a tutte le fasi del gioco e della caccia Giungla.

**h) ambientazione e lancio**

Questi momenti costituiscono la premessa necessaria per il successo di tutta la caccia. Un'ambientazione ben preparata e curata vuol dire garantire per metà la riuscita della giornata.

L'ambientazione può essere ottenuta in modi diversi: con canti e ban Giungla, con il racconto, con un gioco d'applicazione, con la scoperta di tracce, con una chiacchierata dei vecchi lupi, ecc.

L'ambientazione più o meno efficace della caccia è direttamente proporzionale all'atmosfera Giungla e allo spirito lupetto che vigono abitualmente nel Branco: tanto più questi saranno vissuti con continuità durante l'anno, tanto più in occasione delle cacce Giungla essi produrranno effetto e saranno valorizzati.

Con il lancio bisogna presentare la caccia, le prede da conquistare, le

cose da fare. Ad ogni lupetto deve essere sempre offerto, in apertura della caccia, un obiettivo concreto da raggiungere e su cui sentirsi impegnato a fare del proprio meglio.

**i) le attività e il gioco**

Ogni caccia, traendo spunto dalle «Storie di Mowgli» è caratterizzata da alcune attività tipiche che ben si prestano a tradurre in gioco il brano ascoltato:

— l'abilità manuale (costruzione di tane, plastici, intrecci, lavori in creta...);
— l'attività fisica (corse nel bosco, nuoto nel ruscello, arrampicarsi, percorsi fisici, giochi di lotta e resistenza...);
— attività espressive (scenette, canti, danze, mimi, disegni...);
— attività sensoriali (percorsi a tracce, giochi di osservazione, giochi Kim, orientamento);
— attività natura (ricerca di piante, di liane, alveari...).

Non può mai mancare, però, in una vera caccia Giungla, il grande gioco. Quel particolare gioco, cioè, tra due o più squadre che viene svolto in campo aperto o nel bosco, che richiede ai bambini impegno fisico e mentale ed è generalmente risolto da una grande battaglia finale.

Per questi grandi giochi indichiamo a titolo esemplificativo alcune modalità di «presa»:

1) «scalpo» (una striscia lunga da 50 a 60 cm.) infilato nel colletto o sotto il berretto e pendente sulla schiena, oppure infilato nel calzettone e pendente fino a terra o infilato nella cintura e pendente tra le gambe;

2) numeri, o lettere, disegnati su cartoncini formato carta da gioco e messi sul berretto (il cui bordo viene ripiegato sul davanti), oppure puntati con uno spillo sul petto o sulla schiena;

3) tirare giù i calzettoni;

4) cattura a vista (nome di battesimo), eventualmente con travestimenti;

5) mettere a sedere per terra (abbastanza violento);

6) cartoncini con su una lettera dell'alfabeto semaforico;

7) toccare con una pallina di carta (eventualmente usando una cerbottana: poiché si tratta di colpire le parti scoperte del corpo, fare tirare giù i calzettoni. Senza limiti nel numero delle palline di carta a disposizione di ogni giocatore (attenzione a ripulire il terreno alla fine del gioco!);

8) idem, con turaccioli o altro ed eventualmente scudo per difendersi (cartone o rami intrecciati);

9) togliere una striscia di carta appuntata sulla spalla;

10) strappare il filo di lana legato a una caviglia o a un braccio;

11) segnare col gesso il cartoncino nero appuntato sul petto dell'avversario;

12) praticare degli strappi nel sacco nero di nylon (quelli usati per la raccolta rifiuti), infilato a mo' di camicione dopo aver fatto dei buchi per la testa e le braccia (attenzione è abbastanza violento).

**l) come si conclude**

Ogni caccia termina con la cattura della preda. Così anche la caccia Giungla giocata dal Branco si concluderà con la conquista, reale o simbolica, di qualche cosa; potrà trattarsi: della pelle di Shere Khan da appendere in tana; dell'Ankus del re; del collare di Bagheera; della Legge incisa su una corteccia. Il buon esito della caccia verrà sottolineato lanciando il grande urlo, oppure eseguendo una danza Giungla e riunendo il Branco attorno alla Rupe del Consiglio per ascoltare le «buone parole» di Akela, dei vecchi lupi e degli instancabili giocatori.

Con questi gesti significativi si darà evidenza ai risultati concreti conseguiti dal Branco: l'aver fatto ciascuno del proprio meglio all'interno della squadra e in ogni momento della giornata, l'essersi battuti con lealtà e rispetto dell'avversario, non essersi scoraggiati di fronte ad un risultato sfavorevole, aver superato gagliardamente delle difficoltà, l'ammirazione per il modo in cui hanno agito i più piccoli, per la generosità di altri, ecc... I lupetti verranno gratificati per l'impegno profuso e prenderanno coscienza ancora una volta della Legge (d'amore) che regola la vita del Branco.

**m) accorgimenti**

Tra i tanti: uso del linguaggio Giungla, regole chiare, segnali di inizio e fine gioco intonati al tema e ben conosciuti da tutti, incoraggiare con incarichi importanti i più deboli e i più timidi del Branco, dare ai capisestiglia incarichi di guida, studiare bene la presentazione e il lancio del gioco; sfruttare anche i trasferimenti da un luogo ad un altro per fare giochi lungo l'itinerario (imboscate dei vecchi lupi, tracce, ecc.) affinché non ci siano «cedimenti» nell'atmosfera.

**n) cacce notturne**

Se molte cacce vengono svolte di giorno, alcune è possibile condurle di notte, in occasione delle vacanze di Branco o degli accantonamenti

invernali o primaverili. Con la complicità della luna e del buio saranno garantiti ambientazione, clima e avventura.

Occorre, però, prestare attenzione alla paura del buio. Per i bambini più piccoli — e non solo per loro — potrebbe costituire un vero ostacolo in vista di una partecipazione serena e coinvolta.

Tra gli scopi di una caccia notturna vi è certamente quello di aiutare i lupetti a vincere il timore della notte; per ottenere questo risultato è necessario in primo luogo non spaventare i bambini, adottando una serie di accorgimenti:

— non giocare temi paurosi (orchi, assassini, mostri, fantasmi, Jack lo Squartatore, Bill con un occhio forato e la mano monca...);
— evitare assolutamente urli terrificanti, apparizioni improvvise, travestimenti orripilanti, imboscate varie...;
— delimitare con la massima evidenza il terreno di gioco;
— accertarsi preventivamente che il luogo prescelto non presenti pericoli d'alcun genere per i bambini;
— la durata del gioco non deve essere troppo lunga, i bambini non debbono andare a letto tardi (mai dopo le 22-22,30);
— giocare preferibilmente a Branco unito; o con sestiglie seguite da un vecchio lupo; oppure garantendo ad ogni bambino la possibilità d'individuare e raggiungere un vecchio lupo in breve tempo;
— esaltare al massimo, in fase di lancio, il clima famiglia felice del gioco (canti, danze...);
— inframmezzare e cospargere il terreno di gioco di suoni e luci (vecchi lupi che cantano e suonano campanelli, squadre che si presentano col grido o eseguendo una canzone, piattelli romani abilmente disposti, un fuoco nella radura);
— invitare i bambini — ma dandola come regola di gioco — a muoversi sempre in coppia; l'esplorazione solitaria è consentita solo se il campo di gioco è veramente ristretto (e i bambini sono «a vista»);
— non svegliare mai i bambini — lo abbiamo già scritto — dopo averli mandati a letto (non c'è grande gioco Giungla che tenga di fronte a questo divieto).

La caccia notturna può essere aperta da un cerchio a tema Giungla col Branco riunito attorno al fuoco (canti, danze, ban, scenette a tema, ecc...), e poi, dopo il lancio e l'effettuazione del gioco essere chiusa, nuovamente attorno al fuoco, dal racconto e la danza finali.

CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo nero di tre anni ha lanciato ad Akela le seguenti domande:

— *Quante cacce Giungla deve svolgere un Branco durante l'anno? È vero che tutte le cacce effettuate dal Branco debbono essere cacce Giungla?*

È senz'altro da escludere che il Branco a caccia debba effettuare esclusivamente cacce Giungla. La (caccia) Giungla è uno strumento fondamentale del lupettismo ma non esaurisce affatto il metodo della Branca. Esistono mille altri temi e argomenti che possono riempire le cacce del Branco durante l'anno, e ciò potrà essere verificato dai vecchi lupi riprendendo in esame il programma annuale della propria unità.

Un Branco in gamba andrà a caccia una volta al mese, le attività con i lupetti copriranno in genere il periodo settembre-ottobre/giugno: disporremo, pertanto, durante l'anno di otto o nove occasioni per uscire col Branco. Ogni staff è in grado di stabilire liberamente e in base alle proprie esigenze quante cacce Giungla dovrà realizzare nell'arco del periodo indicato e la previsione deve essere chiaramente indicata nel programma annuale di unità. Orientativamente suggerirei di svolgere almeno due o tre cacce Giungla in corso d'anno.

— *La composizione delle squadre e le regole di gara nei grandi giochi Giungla debbono essere tali da favorire che le vicende delle «Storie di Mowgli» si ripetano? E se ciò non avvenisse, se vincessero i cani rossi?*

Se vincerà la squadra dei «cani rossi» faremo loro i complimenti per la splendida caccia condotta e canteremo in coro «Bravi, bravi, bravi, bravissimi».

Il gioco e il grande gioco Giungla sono regolati dalla stessa logica che presiede qualunque altro tipo di gioco da eseguire col Branco: squadre equilibrate, i più grandi e i più piccoli equamente distribuiti nell'una e nell'altra parte. Altrimenti i lupetti si accorgerebbero subito del trucco e non accetterebbero di giocare per perdere. Il significato e il valore morale delle «Storie» non dipendono affatto dal risultato di un gioco, bensì da come si è giocato d'ambo le parti.

Le squadre, a volte, per seguire fedelmente il racconto, possono avere una consistenza numerica diversa, sarà necessario allora prevedere dei piccoli correttivi; ad esempio nella caccia dei cani rossi, questi ultimi saranno in numero superiore ai lupi, ma a vantaggio del Popolo Libero giocheranno alcuni vecchi lupi — api nere del piccolo popolo — che, forti di un pungiglione (palle di carta), potranno riequilibrare il rapporto tra i giocatori. I vecchi lupi, comunque, non dovranno risultare determinanti ai fini del gioco.

# Parte terza

## «IN CACCIA»

## *spunti pratici di attività di Giungla*

*«"Augrh!" disse Babbo Lupo, "è tempo di mettersi nuovamente in caccia"; e stava per slanciarsi giù dalla collina, quando...».*

# CAPITOLO IX

# «LE STORIE DI MOWGLI» RACCONTO PER RACCONTO, SPUNTI EDUCATIVI, GIOCHI E ATTIVITÀ VARIE

1. **Premessa**
2. **I fratelli di Mowgli** — commento, scheda, elenco giochi
3. **La caccia di Kaa** — commento, scheda, elenco giochi
4. **Come venne la paura** — commento, scheda, elenco giochi
5. **Il fiore rosso** — commento, scheda, elenco giochi
6. **La tigre! La tigre!** — commento, scheda, elenco giochi
7. **L'invasione della Giungla** — commento, scheda, elenco giochi
8. **L'Ankus del re** — commento, scheda, elenco giochi
9. **I cani rossi** — commento, scheda, elenco giochi
10. **La corsa di primavera** — commento, scheda, elenco giochi
11. **Altre attività Giungla** — (come scavare ed inventare dalle «Storie di Mowgli»)
    - alcune cacce
    - attività fisica con la Giungla
    - giochi con i nomi Giungla
    - attività di espressione con la Giungla
    - giochi e attività con i nodi
    - le massime dei lupetti

*«Perché la Giungla è piena di tali racconti. Potrei dare inizio all'impresa di raccontarli tutti, ma non ci sarebbe fine».*

# 1. PREMESSA

«È tempo di mettersi nuovamente in caccia», dice Babbo Lupo all'inizio delle «Storie di Mowgli»; seguiamo anche noi il suo invito disponendoci — in caccia — alla lettura intelligente e critica di un'ampia serie di indicazioni pratiche inerenti la realizzazione di attività, giochi e cacce per lupetti da proporre in tana, all'aperto e alle vacanze di Branco.

Si tratta di semplici tracce di carta crespa gialla lasciate sulla pista dai veterani color del tasso per aiutare i giovani vecchi lupi a procedere nella giusta direzione.

Essi, così indirizzati, sapranno scegliere, nutrirsi e rinfrescarsi con le cose più utili ed interessanti, sino a proseguire, poi, di buona lena, su altre piste più personali, verso cacce meravigliose da inventare per i propri lupetti.

Saranno presi in considerazione tutti i racconti che compongono le «Storie di Mowgli». Di ciascuno di essi forniremo:
— breve traccia per evidenziare contenuti e significati;
— una scheda di collegamento tra il testo del racconto, gli spunti educativi, le applicazioni pratiche e i giochi realizzabili;
— l'indicazione delle danze, dei ban e dei canti Giungla strettamente riferibili al racconto;
— una gamma esemplificativa di giochi così suddivisi:

PG - piccolo gioco
GC - gioco in cerchio
GTC - gioco in tana o cortile
GC - gioco in caccia
GGG - grande gioco Giungla
GCG - grande caccia Giungla
AM - abilità manuale
AN - attività natura
EF - efficienza fisica
ES - espressione

*Nota bene:* il numero tra parentesi dopo il titolo dei giochi o delle attività si riferisce al capoverso del racconto.

Con le sigle MdL, DG, NCLC, indichiamo rispettivamente il Manuale dei Lupetti, ed. Àncora; E. Calvo, Danze Giungla, ed. Coletti; F. Colombo-V. Basciu, Nuovo Canzoniere dei Lupetti e delle Coccinelle, ed. Eco.

## CHIL TRASMETTE

Un giovane lupo bruno di tre anni ha chiesto:

*— «Le Storie di Mowgli» debbono essere raccontate ogni anno per intero o qualche racconto può essere saltato?*

I racconti che compongono «Le Storie di Mowgli» sono nove. Di essi alcuni sono essenziali e vanno ripetuti ogni anno, altri invece, pur interessanti, sono facoltativi e possono essere utilizzati alternativamente nel corso degli anni secondo le esigenze dell'unità e della pista di Branco.

*— Quali sono i racconti fondamentali da riproporre in Branco annualmente?*

Sono quelli che hanno lo scopo di presentare l'esemplare e simbolica parabola educativa di Mowgli nella Giungla e di fondare nel Branco l'insostituibile atmosfera dell'ambiente fantastico (parole maestre, grande urlo, linguaggio e terminologia Giungla, figura dei vecchi lupi, Rupe del Consiglio...). Sono nell'ordine:
«I fratelli di Mowgli»; «La caccia di Kaa»; «Il fiore rosso»; «La Tigre! La Tigre!»; «I cani rossi»; «La corsa di primavera».

*— Quali sono gli altri racconti, quelli definiti facoltativi seppure interessanti?*

Sono nell'ordine: «Come venne la paura»; «L'invasione della Giungla»; «L'Ankus del re».

# 2. I FRATELLI DI MOWGLI

È il racconto dell'incontro di Mowgli con i lupi e della sua presentazione alla Rupe del Consiglio del Popolo Libero; si concluderà con l'accettazione del cucciolo d'uomo nel Branco. La sua essenzialità consiste nella immediata presentazione dei più importanti personaggi della Giungla (Akela, Baloo, Bagheera, Mowgli, Shere Khan, Tabaqui e Babbo Lupo-Mamma Lupa) che hanno la funzione di introdurre la morale per tipi, fondamentale nell'azione educativa di questa età. Viene altresì presentato il popolo dei lupi, la sua organizzazione e la sua vita sociale libera e democratica (Rupe del Consiglio). Il brano, inoltre, fornisce l'ambiente ideale per due momenti basilari nell'esperienza personale di ciascun bambino: l'ingresso nel Branco e successivamente la sua accettazione come cucciolo nella comunità di lupetti e lupette.

Il racconto, che (nelle «Storie di Mowgli») è suddiviso in tre brani da narrare nel corso di tre distinte riunioni avrà inizio quando tutti i nuovi bambini saranno entrati nel Branco.

(Se un Branco, ad esempio, riprende le attività ad ottobre dopo la pausa estiva, curerà innanzi tutto la preparazione dei lupetti anziani alla salita al Reparto e, dopo un mese, a passaggi appena avvenuti e con le sestiglie nuove di zecca, attenderà l'arrivo dei nuovi bambini. A novembre, pertanto, si comincerà a raccontare questa storia dal principio e nell'arco di un mese sarà conclusa).

Il terzo brano de «I fratelli di Mowgli» descrive l'accettazione di quest'ultimo nel Branco nel corso della Rupe del Consiglio. Metodologicamente, al termine di questo brano, i vecchi lupi possono iniziare ad accogliere ufficialmente «i cuccioli» nel Branco. Ciò avverrà con una semplice cerimonia seguendo la falsariga del racconto. Se i bambini nuovi sono tanti sarà opportuno ripetere la cerimonia qualche volta.

Gli spunti di gioco, le danze e i canti, relativi a questo racconto sono numerosi e vanno inseriti nel programma annuale del 1° trimestre.

**Canti** (NCLC)

Fratelli alla candida luna - (Aiuta a definire i personaggi di Tabaqui e Shere Khan, nonché le qualità e le doti che caratterizzano il lupetto e il Branco. È sottolineata la guida sicura di Akela. Nella tradizione della Branca questo canto è ricordato come l'inno della Branca lupetti. Si può utilizzare per iniziare e concludere la Rupe del Consiglio).

Il richiamo della Giungla - (Al ruggito di Shere Khan si contrappongono la parola di Akela ed il richiamo della Legge che riuniscono il Branco attorno alla Rupe).

Guardate bene! (nuovo) - (Sottolinea l'accoglienza del Branco al singolo cucciolo. Può essere usato come canto d'inizio della cerimonia della Promessa o della cerimonia dell'accettazione dei cuccioli).

Io la legge insegno - (È un canto-danza che presenta Baloo, il maestro della Legge).

Il risveglio della Giungla - (Del linguaggio Giungla propone il saluto tipico del lupetto «Buona Caccia» e la parola maestra d'Akela).

Attorno alla Rupe - (Con forte suggestione si richiama il concetto e lo spirito della Rupe. Si utilizza prima di raccontare un brano della Giungla o per iniziare e concludere la Rupe del Consiglio. Presentare 1ª e 2ª strofa).

Appello al grande cerchio - (Per chiamare in cerchi sia in caccia che in tana).

Richiamo di caccia - (Per concludere la riunione di Branco. La prima e la seconda strofa la cantano i vecchi lupi, la terza è cantata solo dai lupetti).

Buon Appetito - (Per augurarsi buon appetito in caccia o alle vacanze di Branco).

**Danze**

Danza del canto notturno della Giungla (DG)
Danza di Tabaqui (MdL - DG)
Danza di Baloo (MdL - DG)
Danza di Bagheera (MdL - DG)

# I FRATELLI DI MOWGLI

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| Canto notturno | LA LEGGE<br>LA CACCIA | | GTC: Baloo insegna la Legge<br>GTC: la Legge è come una liana |
| 1 | GINNASTICA | — ginnastica del mattino alle vacanze di Branco | PG: Babbo Lupo porta da mangiare ai suoi cuccioli |
| 2 | PULIZIA PERSONALE | | GC: la Dewanee 1<br>GC: la Dewenee 2<br>GC: la Dewenee 3 |
| 3-4 | IPOCRISIA E LEALTÀ<br>MORALE PER TIPI:<br>TABAQUI | — racconti e attività che mettono in rilievo il problema | GC: Tabaqui cerca l'osso nella tana di Babbo Lupo<br>PG: rosicchiare l'osso<br>GC: l'osso di Tabaqui |
| 5-9 | LA LEGGE<br>E SHERE-KHAN | | |
| 10<br>— Secondo la Legge della Giungla non ha diritto di mutare zona... | FORMAZIONE MORALE:<br>IMPORTANZA<br>DELLA LEGGE | — considerazioni con i lupetti/e: seguendo la Legge ci divertiamo molto di più di quando giochiamo senza. | |
| 11<br>— ...È zoppo da un piede fin dalla nascita | FORMAZIONE FISICA | — staffetta con un piede o con i piedi legati | |
| 12-17<br>— Babbo Lupo si mise in ascolto... | ALLENAMENTO SENSI | | PG: l'udito di Babbo Lupo |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 19<br>— La Legge della Giungla che non ordina nulla senza una ragione... | FORMAZIONE MORALE:<br>GIUSTIZIA<br>DELLA LEGGE | — spunti di considerazione con i lupetti:<br>«La Legge ci protegge» | |
| 20-24 | ALLENAMENTO SENSI | — giochi Kim-udito | |
| 25<br>— ...si accucciò sulle zampe posteriori, pronto al balzo | FORMAZIONE FISICA | | EF: i salti di Babbo Lupo (1)<br>EF: i salti di Babbo Lupo (2) |
| 26<br>— Un cucciolo d'uomo, guarda! | OSSERVAZIONE | — giochi di Kim | |
| 27-29<br>— Un lupo abituato a trasportare i suoi cuccioli riesce quando è necessario a prendere in bocca un uovo senza romperlo... | ABILITÀ<br>PRONTEZZA<br>ALLENAMENTO SENSI | | GTC: Babbo Lupo porta in tana il cucciolo d'uomo<br>GC: prendiamo il cucciolo |
| 30-32 | MORALE PER TIPI:<br>LA FIGURA DI TABAQUI | | GC: Shere Khan e Tabaqui |
| 33 | PADRONANZA DI SÉ | — spunti per giochi o racconti di autocontrollo | |
| 34<br>— ... la mia preda... Datemelo | LA PREPOTENZA | | GTC: l'attacco a Shere-Khan<br>PG: Shere-Khan vuole Mowgli<br>GC: Shere-Khan rivuole Mowgli |

## I FRATELLI DI MOWGLI

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 35 | L'OTTUSITÀ | | GC: togliere Mowgli a Shere-Khan |
| 36-37 | MORALE PER TIPI: SHERE-KHAN | | |
| 38-43 | ALTRUISMO<br>BUONA AZIONE<br>OBBEDIENZA | — spunti - seguire i vecchi lupi<br>— avvicinamento ad occhi chiusi | GTC: Raksha difende Mowgli<br>GC: Babbo Lupo e Mamma Lupa difendono Mowgli |
| 44-45 | OSPITALITÀ<br>AMICIZIA | — lo scautismo<br>— feste di compleanno<br>— incontri con altri Branchi | |
| 46<br>— ... la Legge della Giungla stabilisce... | FORMAZIONE MORALE: NECESSITÀ DI AVERE UNA LEGGE | | |
| 47<br>— Guardate bene, o lupi! | ALLENAMENTO SENSI | — riconoscere ad occhi chiusi al tatto i cuccioli<br>— riconoscere i cuccioli travestiti o dietro un sipario<br>— riconoscere i cuccioli dalla voce | GTC: i lupi di Seonee osservano i nuovi cuccioli |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 48-49<br>— Giocando con alcuni ciottoli che splendevano | MORALE PER TIPI:<br>AKELA<br>ABILITÀ MANUALE | — spunti su l'astuzia<br>— esempio di Akela e dei vecchi lupi | AM: con i sassi |
| 50-51 | FORMAZIONE MORALE<br>PRESENZA LEGGE | — far comprendere che la Legge va sempre rispettata (nei giochi, in tana, a casa) | |
| 52-53<br>— Il vecchio Baloo che va e viene dove vuole perché si nutre soltanto di bacche, radici e miele... | MORALE PER TIPI:<br>BALOO<br>OSSERVAZIONE<br>NATURA | — portare erbe, bacche, che lui indica | |
| 54-56 | MORALE PER TIPI:<br>BAGHEERA<br>(AGILITÀ, ASTUZIA, FORZA) | | |
| 57-58 | EDUCAZIONE | — curare il comportamento dei lupetti durante il gioco e la vita di tutti i giorni<br>— importanza del saluto | |
| 59-62 | OSSERVAZIONE<br>FORMAZIONE FISICA<br>ALLENAMENTO SENSI<br>PISTA | — percorso di tracce colorate o odore per trovare il toro di Bagheera | GC: il toro di Bagheera<br>PG: il branco di caccia |
| 61-62 | | | GC: i fratelli di Mowgli<br>EF: l'agguato a Mowgli<br>EF: i fratelli di Mowgli |

## GIOCHI

*(tra parentesi è riportato il numero del capoverso al quale si riferisce il gioco)*

**GTC - Baloo insegna la Legge (canto notturno)**

Dividere il Branco in due parti che si fronteggiano. Baloo sta fra i due gruppi. Baloo fa delle domande e chi sa la risposta va a dirgliela. Il primo che risponde esattamente guadagna un filo di lana (pelo di Baloo) ma se costui sbaglia la risposta i componenti del gruppo avversario cercheranno di acchiapparlo e se vi riusciranno saranno loro a guadagnare un pelo di Baloo.

**GTC - La Legge è come una grossa liana (canto notturno)**

Si designano tre lupetti che faranno, tenendosi per mano, la liana. Gli altri lupetti sono i popoli della Giungla che bisogna cercare di prendere con la liana chiudendola intorno a loro.
Ogni giocatore preso, prende per mano il lupetto all'estremità della liana aumentando così la lunghezza della liana stessa che continua la caccia.
Quando la liana conta sei lupetti si divide in due.
Si può vincere singolarmente o per popoli della Giungla.

**PG - Babbo Lupo porta da mangiare ai suoi cuccioli (1)**

Si pone al centro del cerchio un pezzo di cartone (che rappresenta la tana)
Ad alcuni lupetti si consegna un foglio di carta con disegnato un toro, che dovrà essere appallottolato.
Al segnale prestabilito i lupetti mettono il foglio di carta appallottolato su un segno fatto precedentemente e, con l'aiuto del solo fiato, devono cercare di spingerlo dentro la tana.

**GC - La dewanee 1 (2)**

Si disegnano col gesso due grandi cerchi concentrici. I lupetti si trovano tutti nel cerchio interno, tranne uno che sta fuori dal cerchio esterno, è Tabaqui, e cerca di colpire con la palla quelli del cerchio interno.
Quando un lupetto è preso, esce dal cerchio e insieme con il primo, cerca di colpire gli altri; vince l'ultimo che resta nel cerchio.
Le mani sono invulnerabili.

**GC - La dewanee 2 (2)**

Ogni lupetto riceve una o due «vite» (per es. uno o due scalpi, oppure, nei boschi, una o due lettere, ecc.).
Al segnale, i giocatori si mettono in caccia e cercano di prendere gli altri. Ogni volta che un lupetto è preso, cede la sua vita a colui che l'ha preso (potrà dunque cederne al massimo due).
Vince il lupetto che, quando non resta più che un solo giocatore, possiede il maggior numero di trofei.

*Variante*

Per questo gioco si può adottare qualunque genere di presa.
Formare due partiti e delimitare il terreno di gioco, dove stanno tutti i giocatori mescolati insieme.
Quando un lupetto viene preso, mette un ginocchio a terra e chiama al soccorso (col grido del suo partito).
Subito un giocatore del suo stesso campo si precipita in suo aiuto, se lo carica sul dorso e lo porta presso un capo dove egli potrà «riscattare» la sua vita.
Il lupetto che ne porta un altro non può venire attaccato. Ad un segnale convenuto, qualunque riscatto resta proibito, e si gioca allora fino allo sterminio di un campo.

**GC - La dewanee 3 (2)**

Il Branco è in cerchio.
I lupetti, a due a due in posizioni diametralmente opposte, scelgono il nome di un animale della Giungla; un lupetto viene designato a rappresentare la dewanee, che naturalmente bisogna evitare: egli si mette al centro del cerchio con gli occhi bendati ed i lupetti chiamati da un vecchio lupo alzano la mano per individuarsi e poi cercano di scambiarsi i posti senza farsi toccare dalla dewanee.
Se uno viene preso diventa a sua volta dewanee.

**GC - Tabaqui cerca l'osso nella tana di Babbo Lupo (4)**

Numero dei giocatori: 10 e più, ripartiti in due gruppi.
Materiale: qualche spillo non troppo piccolo.

I lupetti vengono numerati per una corsa a staffetta. I numeri dispari guardano in avanti e i numeri pari indietro.
Davanti a ciascun gruppo a 10 m. circa si trova un cerchio. Al via del vecchio lupo che dirige il gioco, il primo lupetto di ciascun gruppo par-

te, corre verso il cerchio, vi lascia cadere lo spillo e ritorna a toccare la schiena del seguente, passandogli così la staffetta.
Questi corre verso il cerchio, cerca lo spillo e una volta trovatolo, va a portarlo al seguente e così via.
Il gruppo che finisce prima la staffetta è il vincitore e ha degli occhi veramente aguzzi!

**PG - Rosicchiare l'osso (4)**

Alcuni lupetti sono seduti intorno ad un tavolo. Nel mezzo ci sono: un pacchetto formato da un pezzo di cioccolato avvolto in 8 fogli di carta ciascuno a sua volta legato con uno spago, due forchette ed un dado da gioco.
Il primo lupetto prende il dado, lo getta e, se fa il sei, prende le forchette; con queste cerca di aprire il pacchetto, sciogliendone i nodi. Intanto gli altri si passano il dado e, appena uno getta il sei, prende le forchette dal compagno e continua nell'operazione.
Buon appetito per chi finalmente troverà il cioccolato!

**GC - L'osso di Tabaqui (4)**

Il cerchio rappresenta la Giungla, e al centro c'è un oggetto. Il lupetto che fa Tabaqui si allontana dal cerchio fino ad un posto distante 5 o 6 metri che lui sceglie come propria tana; intanto il capo designa un altro giocatore, che però rimane nel cerchio, a fare da Mamma Lupa.
Tabaqui, che non sa chi è Mamma Lupa, entra nel cerchio da un punto qualsiasi, prende l'oggetto, esce dal punto da dove è entrato e cerca di tornare al suo posto senza farsi prendere da Mamma Lupa.
Quest'ultima, senza poter attraversare il cerchio, parte all'inseguimento solo nel momento in cui Tabaqui prende l'oggetto.

**PG - L'udito di Babbo Lupo (15)**

Un vecchio lupo in mezzo al cerchio: i lupetti ad occhi bendati dovranno riconoscere i rumori che il vecchio lupo produce.
Es.: salto, palla, colpo di tosse, respiro, ricarica orologio, ecc. ecc.

**EF - I salti di Babbo Lupo 1 (25)**

Un vecchio lupo è al centro ed ha in mano una corda un po' più lunga del raggio del cerchio che porta ad una estremità un oggetto che non faccia male (palla di stracci, ecc.).
Il vecchio lupo, tenendo la corda, la fa ruotare a velocità sempre uguale a pochi centimetri dal suolo.

I lupetti devono saltare al momento giusto per evitare che la corda tocchi le loro gambe.
Il vecchio lupo potrà poi girare la corda più velocemente o alzarla ed abbassarla, sempre ruotandola, di qualche centimetro.

**EF - I salti di Babbo Lupo 2 (25)**

Richiamando anche qui il relativo brano di storia, fare eseguire ai lupetti, i quali avranno i piedi legati alla caviglia con cordino, o meglio con una fascia di stoffa, dei salti in alto a pie' pari, aumentandone gradatamente l'altezza.

**GTC - Babbo Lupo porta in tana il cucciolo d'uomo (29)**

I lupetti si dividono e si dispongono in due cerchi.
Al segnale i primi due aspirano con una cannuccia da bibita un fiocco di ovatta, fanno il giro esterno del cerchio, riprendono il loro posto e passano il fiocco alla cannuccia del compagno di sinistra, senza aiutarsi con le mani.
Il gioco continua fino a che tutti abbiano passato il fiocco.
Se il fiocco cade per terra occorre recuperarlo con la cannuccia, senza aiutarsi con le mani.

**GC - Prendiamo il cucciolo (29)**

Sestiglie affiancate per uno.
Di fronte ad ogni sestiglia sopra un banchettino molto basso, un fazzoletto da gioco (il cucciolo).
Il lupetto che corre la staffetta, deve coprire la distanza a quattro zampe (piedi e non ginocchi, e mani), afferrare con la bocca il fazzoletto e posarlo davanti al secondo lupetto della sua sestiglia, il quale compirà il medesimo percorso e poserà il cucciolo al suo primitivo posto.
Il terzo lo andrà a riprendere e così di seguito.
Vince la sestiglia che per prima termina e si presenterà correttamente ad Akela.

**GC - Shere Khan e Tabaqui (32)**

Shere Khan (un lupetto o un capo) va a nascondersi nel bosco; i lupetti si mettono alla sua ricerca, e non appena uno di loro la scorge, dà l'allarme agli altri: immediatamente, Shere Khan si mette in caccia, ed ogni lupetto preso, prima di aver raggiunto la Rupe del Consiglio, diventa un Tabaqui e va a nascondersi con Shere Khan per la ripresa del gioco.
NB. - Il Branco non deve guardare dove Shere Khan va a nascondersi.

**GTC - L'attacco a Shere Khan (34)**

Un gruppo di lupetti rappresenta una famiglia di boscaioli e si siede in cerchio attorno ad un fuoco.
Questo è rappresentato da una palla o pallone posto a 5 metri da ciascun lupetto.

In fondo al campo da gioco a 10 m. circa di distanza si traccia una linea. Un lupetto viene scelto e gli si assegna la parte di Shere Khan, questi ad un dato segnale si avvia strisciando o camminando a quattro zampe verso il centro del cerchio dove è il fuoco (palla).

Nel momento che Shere Khan tocca il fuoco (cade nel fuoco, bruciacchiandosi una zampa) tutti gli altri lupetti fuggono il più rapidamente possibile a quattro zampe verso la linea al fondo del campo; Shere Khan li insegue a pie' zoppo e tenta di prenderne il più gran numero possibile, battendogli un colpetto sulla schiena.
Tutti i lupetti toccati da Shere Khan sono eliminati, quelli che raggiungono la linea senza essere toccati prendono il posto di Shere Khan (al massimo 3).

**PG - Shere Khan vuole Mowgli (34)**

Il Branco diviso in squadre, ogni squadra si costruisce la propria tana (un cerchio); in mezzo alla tana sono legati 5 o 6 palloncini.
Scopo del gioco è di penetrare nelle tane avversarie senza farsi scalpare (presa al filo di lana al braccio) e far scoppiare i palloncini con una spilla.

Regole: presa con tutte e due le mani. Chi penetra nel cerchio non può essere scalpato. Entrati nel cerchio si può far scoppiare un solo palloncino.

**GC - Shere Khan rivuole Mowgli (34)**

Due lupetti impersonificheranno rispettivamente Mowgli e Shere Khan, altri due, scelti segretamente, faranno la parte di Babbo Lupo e Mamma Lupa. Tutti gli altri faranno la parte dei Fratelli di Mowgli.
Mowgli si trova nella tana (zona ben delimitata) e non può uscirne.
Shere Khan deve cercare di entrare nella tana e scalpare Mowgli, però non deve essere a sua volta scalpato da Babbo Lupo o Mamma Lupa, i quali sono gli unici a poter scalpare Shere Khan, mentre gli altri lupetti faranno buon gioco facendo le finte.
Vince Shere Khan se riuscirà ad entrare nella tana e scalpare Mowgli.

**GC - Togliere Mowgli a Shere Khan (35)**

Fantoccio o simile che rappresenti Mowgli.
Numeri per gioco di scalpo.
Scopo: abilità, destrezza, padronanza di sé.
Shere Khan è nel bosco e non si può muovere per le sue scottature, ma urla di dolore (richiami a intervalli regolari). I lupetti devono liberare Mowgli portandolo via a Shere Khan senza essere presi (scalpo con lettura del numero); Shere Khan non può essere uccisa, ed i lupi possono riavere la vita.

**GTC - Raksha difende Mowgli (39)**

I lupi (famiglia di Mamma Lupa) si pongono seduti in un semicerchio con la schiena piegata e volta verso l'esterno. Un lupetto del gruppo rappresenta Raksha e si tiene in piedi davanti ai suoi compagni che gli volgono la schiena, pronto a difenderli. Il gruppo di Shere Khan si tiene su una riga a 5 o 6 metri da questi. A turno, ognuno del gruppo di Shere Khan si fa avanti e deve cercare di colpire con il pallone la schiena dei lupi, mentre Raksha cerca di intercettarlo e così difendere i suoi compagni.
Tutti i lupi toccati da Shere Khan sono eliminati e fanno guadagnare 5 punti a chi li ha colpiti. Quando uno Shere Khan ha lanciato il pallone 3 volte, cede il posto ad un altro compagno, così fa anche Raksha che si mette seduto fra i suoi compagni mentre uno di questi va a sostituirlo. Quando gli Shere Khan hanno lanciato tutti il pallone, prendono il posto dei lupi e il gioco ricomincia.
Il gruppo che totalizza il maggior numero di punti è il vincitore.

*Variante*

Tutti i lupetti vengono divisi in due gruppi e viene tracciato sul terreno un quadrato di m. 4 di lato con corde o bandierine. Questo rappresenta la tana. Ogni squadra, a turno, diventa aggressore o difensore. La squadra incaricata della difesa della tana sistema un giocatore nell'interno del quadrato. Il suo compito è di impedire agli attaccanti di gettarvi il pallone, o di entrarvi con questo, i difensori restano nei dintorni della tana e cercano di impedire agli aggressori di impadronirsi del pallone.
Ogni volta che il pallone viene poggiato a terra, o tocca il terreno della tana la squadra che lo ha lanciato guadagna un punto. Contare i punti segnati ogni 10 minuti ed invertire i ruoli.
Non si possono fare più di tre passi con il pallone in mano.
Non si può togliere il pallone dalle mani di un avversario.

**GC - Babbo Lupo e Mamma Lupa difendono Mowgli (40)**

Un fantoccio di stoffa o simile (rappresenta Mowgli).
Una tana piuttosto grande è disegnata in terra.
Scopo: ricordo storia Giungla. Prontezza di riflessi, audacia, organizzazione di gioco.
Nella tana sono Babbo Lupo e Mamma Lupa (due lupetti) i quali non possono uscire dalla tana e devono cercare di non farsi prendere il loro Mowgli.
Presa a tocco. Nell'interno della Tana i due lupi non possono essere presi.
Gli altri lupetti sono Shere Khan e gli sciacalli che vogliono riprendere il cucciolo d'uomo.
Si è presi al semplice tocco dei due lupi, anche se si è al di fuori della tana. Cercare di portare fuori Mowgli senza essere toccati.
Se il gioco finisce troppo presto si può ridare la vita una volta a chi è preso.
La seconda volta difenderà Mowgli chi sarà riuscito a portarlo fuori dalla Tana dei Lupi.

**GTC - I lupi di Seeonee osservano i nuovi cuccioli (47)**

Il Branco è in cerchio. Ogni lupetto tiene in mano, ben visibile, un dato oggetto; poi gli oggetti vengono tutti posati ai piedi del vecchio lupo; questi, via via, chiama un lupetto e gli mostra uno degli oggetti; il lupetto deve ricordare il nome del compagno che aveva in mano tale oggetto.

*Variante*

Ogni sestiglia osserverà un oggetto uguale per tutti (il cucciolo), per due minuti, ad es.: una matita.
Uno potrà dire: — matita verde, spuntata; ma perderà di fronte alla sestiglia che farà una tale relazione: — matita verde, spuntata, lunga circa cm. 15, marca Fila, n. 3, morsicchiata in fondo.

**AM - Con i sassi...**

Con sassolini levigati confezionare oggetti o statuette che potranno essere talvolta un po' buffi, talvolta un po' grotteschi, ma avranno sempre il valore di una creazione spontanea e originale.
I diversi sassolini sono fissati insieme con colla vinilica o mastice, ma, nell'attesa che la colla faccia presa, è opportuno puntellare le varie parti con sostegni provvisori affinché conservino la posizione corretta. Volendo si potrà dipingere i sassi con colori a tempera che saranno resi lucenti e brillanti con un velo di vernice trasparente.

**GC - Il toro di Bagheera (60)**

Bagheera ha ucciso un toro per riscattare Mowgli e invita il Branco ad andare a prenderlo. Ma anche Tabaqui ha saputo del toro e si mette in caccia.
Pista segnata con cartoncini rossi (il sangue del toro). Metà Branco (i lupi) e l'altra metà (i Tabaqui) si mettono in caccia ricercando le tracce per arrivare al toro. Il combattimento avviene con i numeri.
Vince la squadra che arriva più numerosa al toro.
Nel caso che si dia di nuovo la «vita» vince la squadra che arriva prima.

**PG - Il Branco in caccia (62)**

Prima che il Branco si raduni nel locale, il capo avrà avuto cura di mettere un po' dappertutto dei fiammiferi: i lupetti devono sforzarsi di ritrovarne il maggior numero possibile.
Vince chi ne trova di più.
Ogni sestiglia dovrà formare, utilizzando i fiammiferi trovati, la sagoma di un animale Giungla.

**GG - I fratelli di Mowgli 1**

*Quando:* è una caccia da realizzare nella giornata in cui entrino in Branco, per la prima volta, i nuovi cuccioli.

*Dove:* all'aperto, possibilmente in una zona con tratti di bosco.

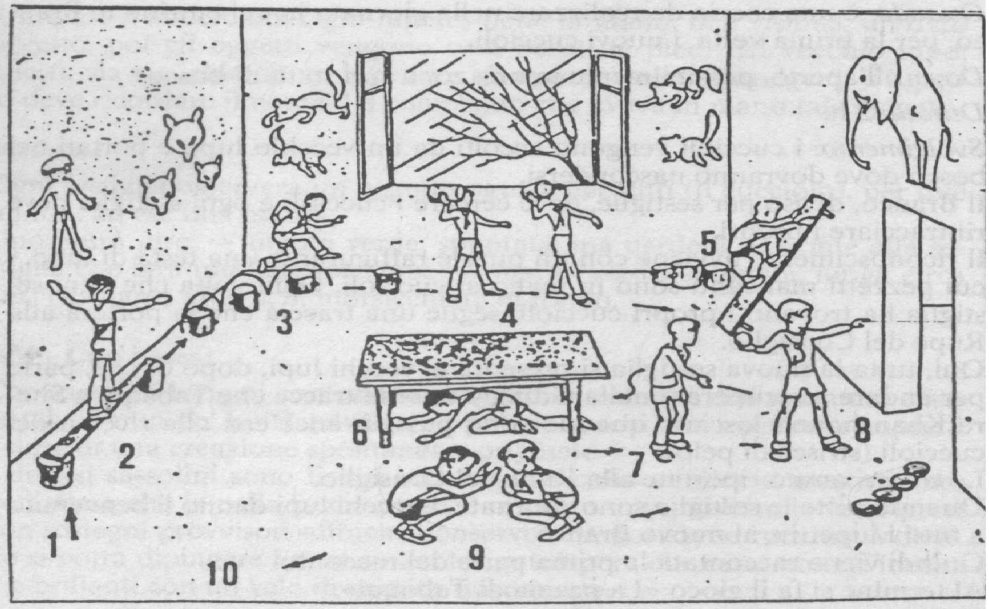
*Durata:* 2 h.

*Svolgimento:* i cuccioli vengono accolti da un vecchio lupo e portati nel bosco dove dovranno nascondersi.
Il Branco, diviso per sestiglie, deve cercare i cuccioli e ogni sestiglia deve rintracciare i propri.
Il riconoscimento avviene con un puzzle raffigurante una testa di lupo, i cui pezzetti mancanti sono in mano ai cuccioli. Ogni volta che ogni sestiglia ha trovano i propri cuccioli, segue una traccia che la porterà alla Rupe del Consiglio.
Qui, tutta la nuova sestiglia si presenta ai vecchi lupi, dopo di che, parte per andare a recuperare nella Giungla tutte le tracce che Tabaqui e Shere Khan hanno lasciato quando sono passati, anch'essi alla ricerca dei cuccioli (strisce di pelo).
Le tracce vanno riportate alla Rupe del Consiglio.
Quando tutte le sestiglie sono ritornate, i vecchi lupi danno il benvenuto a tutti i lupetti e al nuovo Branco.
Quindi viene raccontata la prima parte del racconto.
Al termine si fa il gioco «La pazzia di Tabaqui».

**EF - I fratelli di Mowgli 2**

*Ginkana in tana o all'aperto*

1 - Partenza (asse di equilibrio)
2 - Babbo Lupo esce dalla tana (passaggio stretto)
3 - I salti di Babbo Lupo (ostacoli vari da saltare)
4 - Babbo Lupo porta il cucciolo d'uomo in tana (trasporto di qualcosa)
5 - Tabaqui sale la collina (arrampicata di un piano inclinato)
6 - Tabaqui entra nella tana di Babbo Lupo (passaggio stretto)
7 - Tabaqui cerca di prendere gli ossi (pesca)
8 - Raksha difende il cucciolo da Shere Khan (tiro al bersaglio)
9 - Mowgli gioca con i cuccioli in tana (giochi di equilibrio)
10 - Arrivo (asse di equilibrio)



# 3. LA CACCIA DI KAA

Mowgli va alla scoperta del significato della Legge come fondamento della vita della Giungla e del Branco. Conoscere la Legge e rispettarla è il primo dovere di ciascun lupetto. L'essenzialità del racconto è proprio nella presentazione della Legge come principio morale cui fare riferimento e dal quale derivare il proprio comportamento. Altri spunti importanti: l'esperienza di Baloo, Bagheera e Kaa (e quindi dei vecchi lupi) come fonte di validi insegnamenti: la presentazione del Bandar-log, il popolo senza legge, che si contrappone radicalmente al Branco dei lupi; la degenerazione di chi vive senza legge; l'apparizione di un nuovo amico di Mowgli, Kaa, e di altre figure di secondo piano, Chil, Hati, Ikki; la scoperta delle parole maestre dei diversi popoli della Giungla da utilizzare nel Branco — giochi, riflessioni... — e da recepire nel linguaggio corrente dei vecchi lupi e dei lupetti; l'allargamento della topografia della Giungla (le *Tane Fredde*).

Come Mowgli, anche i cuccioli, debbono conoscere, capire e sforzarsi di rispettare la Legge e le parole maestre che insegnano quelle piccole abitudini che determinano e formano la vita della comunità (gentilezza, cortesia, buone maniere, impegno a migliorarsi e a conoscere il linguaggio della Giungla...).

Questo racconto, che presumibilmente inizierà a dicembre per concludersi alla fine del mese o al più a gennaio, è uno dei più lunghi e dei più ricchi di tutte le «Storie». Noi lo abbiamo diviso in quattro brani da narrare nel corso di quattro distinte riunioni, ma può essere ulteriormente suddiviso in parti più corte. Il primo trimestre di attività col Branco è fortemente marcato dalla presenza della Giungla. E proprio in questo periodo raggiunge il suo apogeo. Il racconto fornisce la cornice ideale per un altro momento basilare nell'esperienza personale di ciascun bambino, forse il più atteso e certamente quello di maggior rilievo: la conclusione del periodo di cucciolato. I cuccioli diventeranno lupetti pronunciando la Promessa. Pertanto un bimbo, entrato nel Branco all'inizio di novembre, potrà essere cucciolo all'inizio di dicembre e pronunciare la Promessa — dopo la conclusione del racconto — presumibilmente nel mese di gennaio, all'incirca tre mesi dopo il suo ingresso

nella comunità. Questa, che abbiamo descritto, non è una regola fissa, ma nella scelta dei tempi non ce ne discosteremmo di molto (e tiriamo le orecchie e il naso a quei capi Branco che fanno pronunciare la Promessa alle vacanze di Branco o giù di lì!).

**Canti** (NCLC)

Zampe agili e silenti - (Viene richiamata la parola maestra di Bagheera).

Il Bandar-log (nuovo) - (La natura del popolo delle scimmie in pochi brillanti ritornelli).

La caccia di Kaa (nuovo) - (Ripercorre gli eventi principali della intera caccia di Kaa evidenziando la conclusione: la punizione salda tutti i conti e dopo tutto torna come prima).

Il lupetto ferito - (Storia di disobbedienza e conversione che può essere cantata durante il tempo del racconto o dopo la sua conclusione).

Buona Caccia - (Presenta la legge e le parole Maestre di Chil, Kaa e Baloo).

Filastrocca Giungla - (Con un pizzico di morale diretta, le Bandar, Akela, Baloo e Bagheera).

**Danze**

Danza della fame di Kaa (MdL - DG)
Danza della caccia di Kaa (DG)

**Ban**

Di Chil.

## LA CACCIA DI KAA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| Canto d'inizio<br>— Sii pulito perché la forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza della sua pelle | FORMAZIONE FISICA<br>ORDINE | — staffetta pulizia<br>— spunto per una ispezione angoli di sestiglia<br>— spunto per lavare qualche indumento o altro alle vacanze di Branco | GC: staffetta pulizia |
| 1-5<br>— Zampe che non fanno rumore, occhi che vedono nell'oscurità, orecchi che odono il vento delle tane, e denti bianchi... | ALLENAMENTO SENSI | — giochi di allenamento sensi Kim<br>— percorsi di Kim | PG: zampe silenziose<br>PG: orecchie che odono<br>PG: occhi che vedono<br>GC: sguardi |
| — Il ragazzo sapeva arrampicarsi quasi tanto bene quanto sapeva nuotare, e nuotare quasi bene come correre | FORMAZIONE FISICA | — percorso fisico | GTC: percorso Hébert |
| — Baloo il maestro della Legge gli aveva insegnato le Leggi del bosco e dell'acqua: come distinguere un ramo fradicio da uno sano..., come avvertire i serpenti d'acqua... | NATURA | — giochi di osservazione<br>— giochi di scoperta e conoscenza nuovi ambienti | GC: quante formiche? |

## LA CACCIA DI KAA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| — A Mowgli fu insegnato anche il grido di caccia degli stranieri | ALLENAMENTO SENSI<br>ESPRESSIONE | — giochi di riconoscimento e ricerca del proprio compagno<br>— staffetta con parole di caccia<br>— imitaz. versi di animali | GC: parlando Giungla<br>GC: siamo dello stesso sangue |
| — Un cucciolo d'uomo è un cucciolo d'uomo e deve imparare tutte le Leggi della Giungla | ALLENAMENTO SENSI | — staffetta o giochi di ricomposizione Legge, Promessa, Motto, parole maestre | |
| 6-8<br>— Sto ora insegnandogli le parole maestre della Giungla | ALLENAMENTO SENSI<br>ESPRESSIONE | — giochi di ricerca parole maestre<br>— giochi di memoria<br>— giochi di imitazione | |
| 9<br>— ... e scivolò giù da un tronco | ABILITÀ FISICA | — saper salire su un albero | |
| 10-18<br>— La Giungla ha molte lingue e io le conosco tutte | ESPRESSIONE | — giochi di messaggi cifrati<br>— giochi di espressione<br>— canti, scioglilingua | |
| 19-26 | DOTI MORALI:<br>NECESSITÀ<br>DI OSSERVARE<br>LA LEGGE | — giochi che facciano comprendere al lupetto la necessità della Legge e di osservarla | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 27-40<br>— Le scimmie grige, il popolo senza Legge, coloro che mangiano ogni sorta di robaccia<br>— Le scimmie non hanno capo. Mentono. Hanno sempre mentito<br>— Le loro usanze non sono le nostre usanze<br>— Il popolo delle scimmie è vietato | MORALE PER TIPI IL BANDAR-LOG (SLEALTÀ, SPORCIZIA, ASOCIALITÀ)<br>FORMAZIONE MORALE: EGOISMO E VIGLIACCHERIA DELLE BANDAR | — attività che stimolino l'ordine<br>— l'essenziale | GTC: pestare la coda delle Bandar<br>GTC: le Bandar e le noci di cocco<br>GTC: le Bandar gettano sporcizie<br>GC: la Bandar anziana |
| 41-42<br>... sapeva intrecciare insieme ramoscelli al riparo dal vento | ABILITÀ MANUALE | — costruzione di tane e capanne nel bosco<br>— lavoretti di intreccio con erba, rafia, vimini | AM: gli animali di rafia<br>AM: le persone di rafia |
| 43<br>— Fissò lo sguardo in alto e vide lontanissimo nell'azzurro, Chil, l'avvoltoio<br>— Chil, l'avvoltoio, che planava e volteggiava, sorvegliando la Giungla<br>— Osserva la mia traccia! | ALLENAMENTO SENSI<br>FORMAZIONE FISICA<br>ABILITÀ MANUALE | — giochi di Kim a vista<br>— stolking<br>— giochi di avvistamento<br>— costruzione di aquiloni<br>— percorsi di traccia<br>— calchi di traccia | AM: Chil |
| 44-45 | OSSERVAZIONE | — Kim a vista<br>— stolking<br>— giochi con messaggi | |

## LA CACCIA DI KAA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 49<br>— Bagheera si arrampicava come non si era arrampicata prima | SVILUPPO FISICO<br>E EQUILIBRIO | — giochi di equilibrio | |
| 50-54<br>— E Baloo si stringeva la testa fra le zampe e si agitava su e giù gemendo | AUTOCONTROLLO<br>OBIETTIVITÀ<br>MIMICA | — giochi di pazienza<br>(puzzles, lotta di tappi) | |
| 56-57<br>... e soprattutto ha quegli occhi che incutono timore | ALLENAMENTO SENSI | — gioco ossessivo | PG: lo sguardo di Mowgli |
| 58 | ALLENAMENTO FISICO | — essere agili | GTC: Baloo e Bagheera da Kaa |
| 58-62 | OSSERVAZIONE<br>TRACCE | — percorsi<br>— cercare persone | |
| 63<br>... da dieci giorni infatti si era isolato per cambiar pelle | ALLENAMENTO FISICO<br>NATURA | — riconoscere serpi e vipere<br>— saper strisciare, far capriole | PG: la nuova pelle di Kaa<br>GTC: la coda di Kaa<br>GTC: allunghiamo... Kaa |
| 64-65<br>— Ma la sua forza consisteva nella stretta | ALLENAMENTO FISICO | — sollevarsi da terra o far uscire dal cerchio l'avversario<br>— giochi con palla - bersaglio mobile | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 66-79 | MORALE PER TIPI<br>KAA (SCALTREZZA, FORZA, AMICIZIA...) | | GTC: Kaa |
| 80<br>— Ikki è pieno di storie udite a metà e molto mal ripetute | ESPRESSIONE | — giochi di memoria<br>— giochi di imitazione ripetizione<br>— giochi di invenzione e creatività | |
| 81-82 | ALTRUISMO<br>AFFETTO | — Festa del Papà o della Mamma<br>— comportamento verso i genitori | |
| 84-89 | MORALE PER TIPI:<br>BANDAR-LOG<br>PORTARE A TERMINE GLI INCARICHI | — giochi che stimolino ordine, lealtà, socialità<br>— diario, pulizia, sestiglia | |
| 90 | MANTENERE<br>GLI IMPEGNI PRESI | — «Del nostro meglio»<br>— la Promessa | |
| 91-98<br>— Questo è il mio messaggio | CORTESIA<br>MEMORIA | — giochi sui messaggi<br>— giocare bene senza violenza | |
| 99<br>— Dobbiamo andare di pié veloce Kaa ed io | SVILUPPO FISICO | — staffetta corsa | PG: le corse verso le Tane Fredde |

## LA CACCIA DI KAA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 105-106<br>— Mowgli non aveva visto prima di allora una città indiana e gli parve splendida e meravigliosa | FORMAZIONE SOCIALE<br>ESPRESSIONE<br>ABILITÀ MANUALE | — giochi di scoperta e conoscenza città<br>— costruire plastico città<br>— e plastico Tane Fredde | |
| 107-109<br>— Tutto ciò che Baloo ha detto del Bandar-log è proprio vero. Non hanno Legge, né richiamo di caccia, né capi, null'altro che sciocche parole e piccole mani rapaci da ladri | FORMAZIONE MORALE: IMPORTANZA LEGGE | — lavoretti con tecniche varie<br>— osservare la Legge<br>— rivedere la Legge | AM: orso ballerino<br>AM: pupazzi di lana<br>GTC: vogliamo mangiare<br>AM: la Signora Oo<br>AM: le Bandar |
| 110 | ALLENAMENTO SENSI | | GTC: Mowgli nella cupola |
| 111<br>— Le scimmie non combattono mai se non sono in cento contro uno | VILTÀ DELLE BANDAR | | GTC: contro le Bandar |
| 114<br>— Mowgli udì sulla terrazza il passo leggero di Bagheera<br>— Toccò terra elasticamente sulla punta dei piedi | ALLENAMENTO SENSI<br><br>FORMAZIONE FISICA | — giochi di Kim<br><br>— giochi fisici e di salti | GTC: la battaglia delle Bandar<br><br>GTC: le Bandar contro Kaa |
| 116<br>— Udiva frusciare e sibilare | ALLENAMENTO SENSI<br>UDITO | — giochi con rumori | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 118-119<br>— Mowgli rimase... più fermo che poteva | PADRONANZA DI SÉ | — slalom ad occhi bendati | GTC: Bagheera cerca rifugio nella cisterna<br>GCT: la cisterna delle Tane Fredde |
| 120-122<br>— Kaa può rendersi così simile ad un ramo morto od ad un ceppo marcio<br>— Che sa scivolare lungo i rami non facendo più rumore del muschio che cresce<br>— ... che porta via anche la scimmia più forte che mai possa esistere | EFFICIENZA FISICA<br>ESPRESSIONE<br>ALLENAMENTO SENSI<br>FORMAZIONE FISICA | — giochi di mimetizzazione<br>— giochi di travestimenti<br>— percorso del «silenzio» | GTC: Kaa e le Bandar<br>GTC: le Bandar e Kaa |
| 126<br>— Non sono ben certo che a furia di tirare non mi abbiano fatto in cento orsacchiotti | MODESTIA | — evitare di vantarsi | |
| 129<br>— ... Portatelo via. Schiaccerà i nostri picccini | ATTENZIONE ALLE COSE<br>RISPETTARLE<br>AIUTARE I PIÙ PICCOLI | — giochi con squadre miste (grandi e piccole) | |
| 130-131<br>— ... butterò giù il muro | FORMAZIONE FISICA | — giochi di astuzia e non di violenza<br>— giochi con ostacoli | |

## LA CACCIA DI KAA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 136-141<br>— Ringrazialo secondo le nostre usanze<br>— La mia preda sarà la tua preda, se mai avrai fame, o Kaa<br>— Spingo le capre in bocca... | FORMAZIONE SOCIALE<br>ESPRESSIONE<br>CORTESIA<br>ALTRUISMO<br>FORMAZIONE FISICA | — forme di ringraziamento<br>— il mangiare in comune<br>— il gioco di movimento<br>— di casi | |
| 146-156 | ESPRESSIONE | — la danza di Kaa | GTC: la fame di Kaa<br>GTC: Kaa mangia le Bandar |
| 166-171<br>— Il rimorso non evita la punizione<br>— Saltami sulla schiena, fratellino...<br>— La punizione salda tutti i conti | SAPER ACCETTARE LE GIUSTE PUNIZIONI | — far comprendere che se si sbaglia la punizione è giusta e non si serba rancore | |
| Tutto il racconto | | | GCG: la caccia di Kaa<br>GG: la caccia di Kaa massime e parole maestre |

**GC - Staffetta pulizia (canto iniziale)**

Dividere il Branco in sestiglie ed allineare i lupetti uno accanto all'altro. Al via il primo lupetto di ogni sestiglia dovrà andare a lavarsi una parte del proprio corpo in una bacinella posta all'estremità del campo.
Vincerà la sestiglia che per prima avrà lavato tutte le parti di un «ipotetico» uomo.

*Variante*

Invece di lavarsi una parte del corpo ogni lupetto lava la «cosa» più sporca che ha.

**GC - Sguardi (1)**

Due cerchi nel bosco all'interno dei quali un vecchio lupo con lampada tascabile.
I lupetti cercano di cacciare il *sambhur* penetrando nel cerchio senza essere presi (scalpo a nome).
Il lupetto che riesce ad entrare nel cerchio non è più preso e, raccolto un testimone qualsiasi (scalpo, striscia, pezzo di messaggio) esce e va all'assalto dell'altro *sambhur* nell'altro cerchio.
Chi è preso da un *sambhur* può riavere la vita ma può attaccare solo l'altro.
Vince chi per primo cattura i due *sambhur* portando fuori dalle Tane i due testimoni.

**PG - Occhi che vedono (1)**

Materiale occorrente: due candele accese e due fazzoletti o altro per bendaggio degli occhi.
I due giocatori si dispongono di fronte, a due estremità del cerchio. Ad ognuno di essi viene messa in mano una candela accesa ed ognuno dei due viene bendato per spegnersi vicendevolmente la candela coi soffi. È ovvio che ognuno dei due dovrà cercare di muoversi nel massimo silenzio per non farsi scoprire, mentre tenderà l'orecchio per sentire il rumore dell'avversario, localizzarlo, e sapere così dove dirigere i propri passi e soffi.
Vincerà naturalmente chi riuscirà a spegnere per primo la candela dell'avversario.

*Eventuali varianti*

Anziché due soli contendenti, si può realizzare il gioco con un numero maggiore di giocatori e in tal modo il gioco sarà ancora più spettacolare;

è comunque necessario non riempire di troppi giocatori l'interno del cerchio, per evitare il caos.
Inoltre, se c'è un certo «tifo» da parte degli spettatori, si possono dividere questi in squadre di sostenitori che con urla, grida e consigli, dirigano le mosse dei propri campioni, anziché svolgere il gioco in silenzio perfetto.

**PG - Orecchie che odono (1)**

Cinque lupetti con gli occhi bendati vengono posti distanziati tra loro. Un sesto deve effettuare un percorso da un senso all'altro della stanza, passando davanti ai lupetti bendati, cercando di fare meno rumore possibile.
I lupetti bendati indicano con un braccio la direzione dove hanno sentito un eventuale rumore. Se la direzione è esatta i due si scambiano i ruoli. Per rendere più difficile il gioco, si possono mettere sul percorso alcuni ostacoli.

**PG - Zampe silenziose (1)**

I vecchi lupi spargono sul pavimento della tana dei piselli secchi. I giocatori bendati e senza scarpe, devono percorrere il pavimento in tutti i sensi e raccogliere più piselli possibile appena se li sentano sotto i piedi. Vince chi fa la più grossa raccolta.

**GTC - Percorso Hebert (1)**

Con tavole, panche, sedie, birilli, bastoni e corde, costruire ostacoli e percorsi, in cui i lupetti potranno dimostrare la loro agilità, velocità, coordinamento, resistenza.
È preferibile usare il percorso per ogni singola caratteristica del lupetto.

**GC - Quante formiche? (1)**

Ogni lupetto osserva in silenzio un piccolo pezzo di terra e dovrà segnare su un foglio tutti gli animali che ha visto passare, il tipo di fiori.
Il racconto di ogni lupetto (e quindi, con un po' di fantasia, tutti i pezzi uniti) ci dovrà dare l'idea della flora e della fauna che anima quel così piccolo pezzo di terra.
Questo gioco può essere ripetuto più volte a seconda del tempo e della stagione.

**GC - Parlando Giungla (4)**

Si manda fuori dal cerchio il giocatore prescelto. Nel frattempo si divide il cerchio in tre, quattro, cinque settori, ognuno dei quali deve urlare

contemporaneamente agli altri settori la parte della frase o della massima che gli compete.
Per esempio, scelto: «Sii pulito perché la forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza della sua pelliccia», il primo settore dovrà gridare: «Sii pulito perché»; il secondo: «la forza del cacciatore»; il terzo: «si riconosce dalla lucentezza»; ed il quarto: «della sua pelliccia». Il giocatore, rientrato nel cerchio dovrà indovinare la massima o la frase urlata da tutto il Branco.

**GTC - Pestare la coda delle Bandar (27)**

I lupetti sono tutti in cerchio. Il lupetto che impersonifica la Bandar è fuori del cerchio, ed ha legata alla cintura una corda, che gli scivola in terra.
Correndo all'esterno del cerchio la Bandar tocca un lupetto dietro le spalle, che si mette ad inseguirlo, cercando di pestare la coda, che striscia per terra.
I due lupetti si debbono rincorrere sempre intorno al cerchio.

*Variante*

Tutti i lupetti sono in cerchio ed ognuno ha legata alla cintura una coda di carta o spago. I lupetti possono muoversi senza limiti nel campo e cercare di pestare la coda agli avversari.

**GTC - Il Bandar-log e le noci di cocco (29)**

Descrizioni: dividere il terreno di gioco con una riga o una corda a terra. Formare due squadre di pari numero di giocatori. Distribuire ad ognuno un foglio di carta e spago e far costruire una palletta.
Controllare rapidamente che tutti facciano bene la loro palletta e poi, quando tutti sono pronti, via: ciascuno lancia la sua palletta nel campo avversario, poi di corsa raccoglie una per volta le pallette lanciate dagli avversari e le rilancia nell'altro campo.
Ad un segnale si ferma istantaneamente il gioco e chi stava per tirare lascia cadere la palla nel proprio campo.
Un vecchio lupo conta le palle rispettivamente trovate nei due campi: vince la squadra che ne ha di meno.
Si consiglia di interrompere il gioco in piccoli intervalli (1-2 minuti) e ripeterlo a più riprese.
Tenere pronte pallette di riserva per sostituire quelle rottesi durante la battaglia.

**GTC - Le Bandar gettano sporcizie (40)**

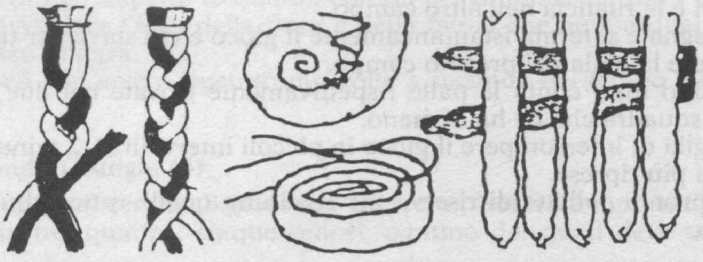
In terra, al buio, tutti i lupetti sono bendati, tranne tre: Mowgli, Bagheera e Baloo.
Questi ultimi tentano di uscire dalla porta della tana senza farsi udire dalle Bandar (lupetti bendati in massimo silenzio), le quali, armate di mazze di carta di giornale appena odono un rumore menano botte da orbi.

**GC - La Bandar anziana (40)**

Viene fatto uscire dal cerchio il giocatore prescelto e, mentre questi è fuori, si nomina una Bandar anziana.
Rientrato il giocatore nel cerchio, la Bandar anziana comincia a fare dei gesti, subito imitata da tutti gli altri.
Il giocatore deve indovinare tra tutte le Bandar chi è quella «anziana» cioè chi dirige i gesti. È quindi necessario che tutti siano molto pronti a imitare le mosse della scimmia anziana. È anche opportuno che i giocatori non puntino lo sguardo su chi dirige perché altrimenti sarebbe troppo facile indovinare.

**AM - Gli animali di rafia (41)**

Prima di tutto occorre saper fare una treccia.
Adesso prendiamo in considerazione la formazione della treccia, che può servire a costruire una grande varietà di oggetti; generalmente si utilizza la treccia a tre capi, ed è meglio che questi tre capi siano formati ciascuno da un certo numero di fili. Occorre fare attenzione e disporre con saggezza i fili, alcuni dalla parte più larga, altri dalla parte più stretta, in modo da ottenere, nel piccolo fascio, uno spessore costante. Per continuare la treccia oltre la lunghezza normale dei fili, si prendono tutti i fili nello stesso senso: quando cominciano a diminuire di spessore si aggiungono a poco a poco dei fili supplementari, ma senza far nodi. I fili che escono dalla treccia naturalmente si tagliano.



## AM - Abilità manuale Chil (43)

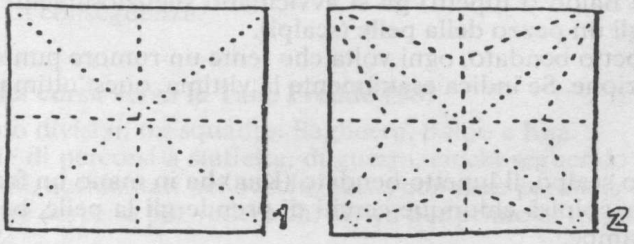
Piegare un quadrato di carta sul dritto secondo le linee mediane e sul retro secondo le diagonali.

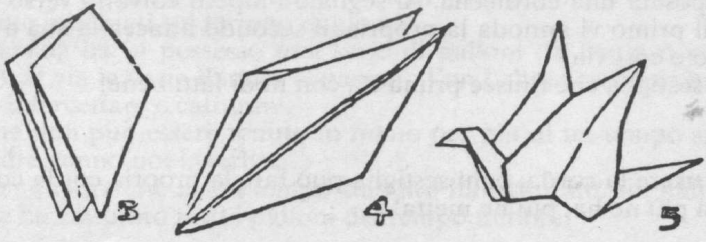
Deporre il quadrato di carta sul tavolo con il dritto verso di sé e fare due piegature ogni angolo fino alla metà del quadrato stesso: ciò si ottiene riportando i lati del quadrato sulle piegature diagonali già fatte.

Stringere adesso i quattro angoli così ottenuti l'uno contro l'altro, seguendo le piegature fatte.

Alzare le punte grandi che si saranno ottenute sopra e sotto: saranno le ali. Rialzare anche le punte dell'interno tra le due ali (invertendo la piega centrale): saranno la coda e il collo; sulla punta che avrà formato il collo ripiegare ancora per un centimetro: sarà la testa.

Incurvare adesso le ali per sagomarle bene. Tirando delicatamente la coda si muoverà anche la testa e le ali si abbasseranno ed alzeranno dolcemente.



**PG - Lo sguardo di Mowgli (57)**

Un lupetto si mette col viso contro un muro e tutti gli altri partono ad un segnale da una stessa linea posta ad una certa distanza da lui. Tutti i lupetti possono avanzare quando il loro amico dà loro le spalle, ma quest'ultimo ad intervalli regolari od irregolari, con presegnalazioni o senza, si volta e rimanda alla linea di partenza tutti quelli che ha visto in movimento.
Vince il lupetto che per primo arriva a toccare l'amico quando questi non vede.

**GTC - La coda di Kaa (63)**

I giocatori sono in fila e si danno la mano. Il primo, la testa di Kaa, deve prendere l'ultimo giocatore, la sua coda, senza che la catena si rompa.
La cosa non è poi tanto facile; il gioco si fa interessante se vi partecipano almento 12 giocatori.
Quando la catena si spezza, si invertono le parti.

**PG - La nuova pelle di Kaa (63)**

Kaa è disteso al sole, con la vecchia pelle ai piedi.
Bagheera e Baloo (i lupetti) gli si avvicinano silenziosamente cercando di prendergli un pezzo della pelle (scalpi).
Kaa, un lupetto bendato, ogni volta che sente un rumore punta il dito in quella direzione. Se indica esattamente la vittima, quest'ultima è morta.

*Variante*

Invece dello scalpo, il lupetto bendato (Kaa) ha in mano un fazzolettone con il quale colpirà chiunque cerchi di prendergli la pelle, ben protetta tra le sue gambe.

**GTC - Allunghiamo... Kaa (63)**

Le sestiglie sono disposte in formazione di staffetta. Davanti ad ogni sestiglia è posata una cordicella. Al segnale i lupetti corrono verso questa corda e il primo vi annoda la propria, il secondo attacca la sua a quella del primo e così via.
Vince la sestiglia che finisce prima e... con nodi fatti bene!

*Variante*

Anziché usare la corda, ogni sestiglia può fare la propria corda con i vestiti... Chi più ne ha, più ne metta!...

**GTC - Kaa (66)**

I giocatori di ciascun gruppo corrono in fila indiana stando assai ravvicinati, ma senza però toccarsi. Formano così un serpente.
Al principio della partita diversi serpenti sono dunque in movimento. Il loro obiettivo è quello di riuscire a tagliare in due altri serpenti evitando a propria volta di essere tagliati dagli altri.
Evidentemente il taglio si può fare soltanto quando fra due giocatori della stessa fila si apra un varco sufficientemente largo.
Chi sta in testa dirige i movimenti del serpente avanzando, rinculando, voltando, rincorrendo e fuggendo, in modo da evitare d'essere tagliato in due.
Quando un serpente è tagliato, i suoi componenti si pongono al seguito del vincitore, di cui così aumentano la lunghezza. Il gioco continua fino a che non si ha un solo serpente.

*Variante*

Il gioco può essere fatto anche con tutti i lupetti bendati tranne l'ultimo della fila (coda), che dovrà dirigere, passando le indicazioni nell'orecchio del lupetto che lo precede che, a sua volta, dovrà passarle a quello che lo precede, fino a quando l'indicazione non arriva al capo fila, che si muoverà di conseguenza.

**EF e PG - La corsa verso le Tane Fredde (98)**

I lupetti sono divisi in tre squadre: Bagheera, Baloo e Kaa.
Su una serie di percorsi a staffetta, di guerra, ciechi seguendo un filo ad occhi bendati, accidentati nei boschi, ecc..., con gare parallele o ripetute, le tre squadre corrono per vedere chi arriva per primo al traguardo delle *Tane Fredde.*

**GTC - Voglio mangiare (108)**

I lupetti sono divisi in due gruppi: Mowgli ed il Bandar-log che sono liberamente mischiati sul terreno di gioco.
Il Bandar-log ha in possesso una serie di palloni (la frutta destinata a Mowgli); al via le varie Bandar si passano l'un l'altra i palloni che Mowgli deve intercettare e catturare.
Il pallone non può essere tenuto in mano per più di un tempo stabilito. Le squadre vanno poi invertite.
Vince la squadra che in un tempo stabilito ha catturato più palloni oppure che ha catturato tutti i palloni del tempo minore.

**AM - Le Bandar (109)**

Ritaglia con le seghette da traforo da un foglio di compensato di 4 mm. i pezzi della figura n. 1, colora i pezzi ottenuti e uniscili con dei chiodini.

Le sole gambe sono articolate, mentre le braccia sono fisse rispetto al corpo. Dopo aver sistemato tutti i chiodini (che nel disegno sono chiamati C), incolla nell'interno delle mani due pezzetti di feltro in modo che fra di esso vi passi una cordicella facendo un certo attrito.

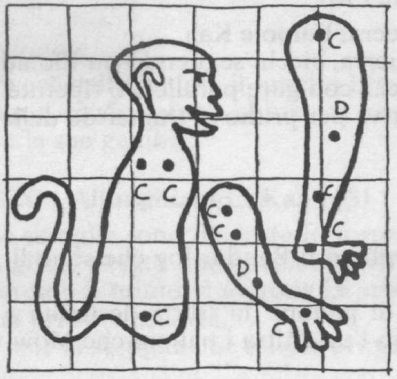
Prendi poi un elastico (uno di quegli anelli usati dai farmacisti per confezionare i pacchetti) e fissalo con altri due chiodini nei punti D, E.

La Bandar è finita!!! Già, ma come funziona? Eh! Eh! Ma è facilissimo!!

Prendi il pezzetto di spago, lungo circa 50 cm., e sistemalo come descritto nella figura n. 2.

Fatto? Bene! Prendi con la mano destra il capo F dello spago, poni la Bandar a metà della corda, e tira con la mano sinistra l'estremità G, allenta successivamente la corda restringendo le mani e vedrai che la Bandar sarà salita un po'.

Ripeti i due movimenti che ti ho detto ora e... con un po' di pratica il tuo capolavoro diventerà un vero... campione.



**AM - Pupazzi in lana (109)**

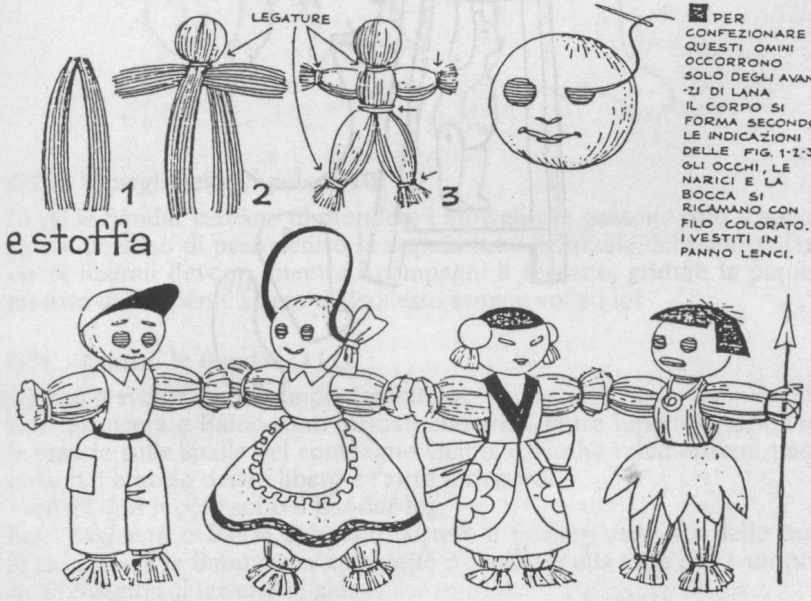
Se al posto della rafia vuoi usare della lana, ecco alcune idee originali per alcuni pupazzi e bamboline: se ne possono fare anche in serie e regalare agli amici, al papà per la sua automobile, alla sorellina più piccola da appendere nella sua stanza...

Si prende una matassina di lana (fig. 1) e si piega a metà. A circa 4 cm. dalla piegatura si fa una legatura con lana dello stesso colore e si immette un altro mazzetto di fili di lana (fig. 2) fino a raggiungere la legatura stessa. Si effettua una seconda legatura alla vita del pupazzo e una per parte (fig. 3) alle gambe.

Gli occhi, le sopracciglia, il naso e la bocca si ricamano con lana nera e rossa, secondo il caso.

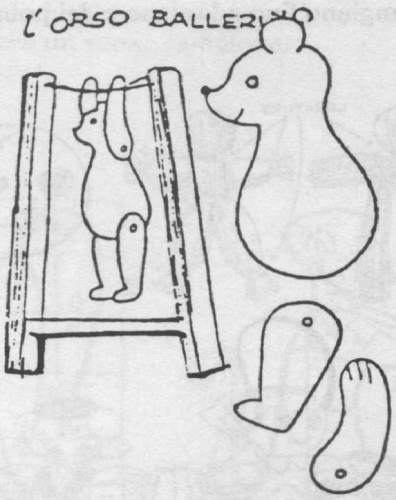
I vestiti possono essere confezionati in panno lenci o in carta crespa da modelli in vari colori. A proposito di colori, sarà opportuno usare lana e stoffe molto vivaci e brillanti. Come al solito, se si vuole che le bamboline stiano in piedi, occorre un'anima in fil di ferro che va inserita nella costruzione fin dalla fig. 2.

Mani e piedi si sfrangiano fino ad ottenere dei pompon.



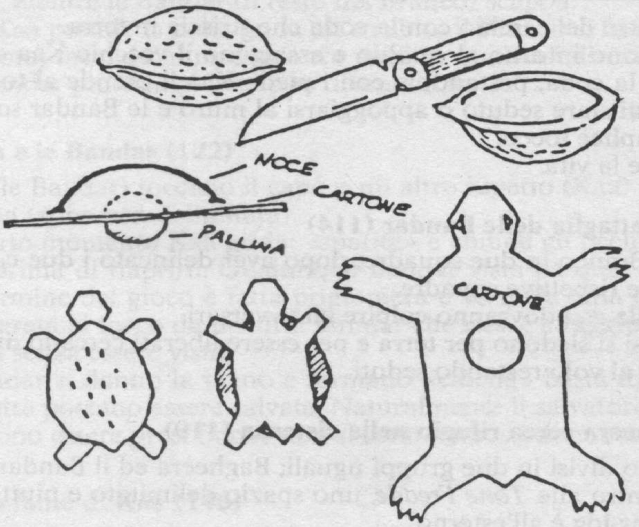
**AM - L'orso ballerino (109)**

È un gioco molto divertente che ti potrai fabbricare con facilità. Dovrai tagliare da un cartoncino il corpo, le braccia e le gambe dell'orso. Li fisserai con dei piccoli fili di ferro in modo che rimangano mobili. Prendi ancora due pezzetti di legno uguale di balsa e un terzo più piccolo che metterai come mostra la figura. Nell'alto del tuo porticato farai due buchi da ciascuna parte e ci passerai due fili elastici rigirandoli uno sull'altro, non dimenticando di far passare l'elastico nei buchi delle mani dell'orso e di fare un nodo in modo che l'elastico non se ne vada; adesso non hai altro da fare che divertirti ad allargare e stringere i tuoi legnetti e vedrai l'orso fare delle acrobazie con le braccia e le gambe.



**AM - La signora Oo, ovvero la Tartaruga (109)**

Prendi una noce di Sorrento, più grande possibile, un pezzo di cartone liscio, una pallina, di quelle di cristallo, e della colla.
Taglia la noce a metà e... dopo aver mangiato il gheriglio..., guarda il disegno e capirai cosa devi fare.




**GTC - Mowgli nella cupola (110)**

Al via le Bandar cercano di prendere i Mowgli che possono solo scappare, e li portano di peso dentro la cupola (uno spiazzale delimitato). Per essere liberati devono, mentre i compagni li toccano, gridare la parola maestra dei serpenti: siamo dello stesso sangue voi ed io!

**GTC - Contro le Bandar (111)**

Il gioco si svolge su un campo delimitato.
Kaa, Bagheera e Baloo sono formati ciascuno da tre lupetti in riga con le braccia sulle spalle del compagno vicino, cosicché i due estremi hanno uno il braccio destro libero e l'altro il sinistro.
Tutti gli altri lupetti sono il Bandar-log.
Kaa, Bagheera e Baloo debbono correre e toccare con una delle due braccia libere le Bandar per catturarle e condurle alla tana che è un posto prefissato sul terreno di gioco.

Quando nella tana si arriva a tre Bandar queste si mettono in riga e diventano Kaa o Bagheera o Baloo, a loro scelta, e si mettono a loro volta a cacciare le restanti Bandar.
Vince il lupetto o i lupetti catturati per ultimi.

**GTC - Le Bandar contro Kaa (114)**

Kaa è al centro del cerchio con la coda che striscia in terra.
Le Bandar sono intorno al cerchio e assalgono il vecchio Kaa cercando di togliergli la coda, pestandola con i piedi; Kaa li prende al tocco. Kaa non deve mai stare seduto o appoggiarsi al muro e le Bandar sono fuori gioco al semplice tocco.
Si può ridare la vita.

**GTC - La battaglia delle Bandar (114)**

Si divide il Branco in due squadre, dopo aver delineato i due campi dove giocano le rispettive squadre.
Con una palla essi dovranno colpire gli avversari.
I lupetti presi si siedono per terra e per essere liberati cercano di prendere il pallone al volo restando seduti.

**GTC - Bagheera cerca rifugio nella cisterna (119)**

I lupetti sono divisi in due gruppi uguali; Bagheera ed il Bandar-log. Bagheera è dentro alle *Tane Fredde,* uno spazio delimitato e piuttosto ampio, il Bandar-log è all'esterno.
In un punto distante c'è la cisterna, uno spazio ben delimitato e grande come quello delle *Tane Fredde.*
Al via Bagheera deve uscire dalle *Tane Fredde* e cercare di tuffarsi nella cisterna senza essere stato preso dalle Bandar al tocco.

**GTC - Le cisterne delle Tane Fredde (119)**

Il gioco si svolge su un campo delimitato, con al suo interno una serie di cisterne indicate da un cerchio segnato da una corda o altro. Un terzo dei lupetti sono Baloo, Bagheera e Kaa.
Al via Baloo, Bagheera e Kaa debbono prendere al tocco le varie Bandar che fuggiranno in tutte le direzioni.
Quando una Bandar è catturata deve essere trasportata in una cisterna da due cacciatori che la devono scortare mettendosi alla destra ed alla sinistra e tenendola per le braccia; il lupetto che avrà catturato una Bandar chiederà l'aiuto di un suo amico.
Al termine di un tempo stabilito si contano le Bandar prigioniere, si in-

vertono due volte i ruoli ed alla fine vince il gruppo di cacciatori che nello stesso tempo ha catturato il maggior numero di Bandar.

**GC - Le Bandar e Kaa (122)**

Akela lancia in aria una palla che subito un lupetto designato (Kaa) va a prendere, mentre le Bandar (il resto del Branco) scappa.
Appena Kaa prende la palla grida alt e subito il Branco si ferma.
Cerca allora, facendo al massimo tre passi in qualsiasi direzione, di colpire la Bandar più vicina. Il colpito diventa Kaa.

**GC - Kaa e le Bandar (122)**

I lupetti (le Bandar) toccano il capo o un altro lupetto (Kaa) che sta nella sua tana (zona ben delimitata).
Ad un certo momento Kaa grida: «sparite» e chiude gli occhi e conta fino a 20 prima di riaprirli. Qualunque Bandar vista da quel momento e fino al termine del gioco è fatta prigioniera e va nella tana di Kaa. Può essere liberata al tocco da un'altra Bandar che riesce a raggiungere la tana di Kaa senza essere vista.
Se le Bandar si danno la mano e formano «catena» basta toccarne una perché tutte possano essere salvate. Naturalmente il salvatore e i liberati non possono essere presi finché non si sono nascosti di nuovo.

**GTC - La fame di Kaa (146)**

Un lupetto è Kaa tutti gli altri il Bandar-log.
Il gioco si svolge su uno spazio libero, il Bandar-log è tutto ammucchiato e Kaa è distante di qualche passo.
Al via Kaa parte all'inseguimento del Bandar-log che fugge in tutte le direzioni.
Il gioco è retto da un vecchio lupo che ogni tanto lancia l'urlo «Kaa» e a questo segnale tutti si bloccano e la Bandar più vicina a Kaa viene catturata da Kaa stesso che la prende per mano.
Al nuovo via partono assieme, sempre tenendosi per mano, inseguendo il Bandar-log e catturando una dopo l'altra le varie Bandar fino a che Kaa sarà lunghissimo e l'ultima Bandar rimasta avrà vinto il gioco.

**GTC - Kaa mangia le Bandar (151)-(152)**

Tutte le Bandar fuggono con un solo piede. Kaa le insegue. Quando una Bandar (lupetto) è stata toccata, Kaa la salta alla cavallina, escludendola dal gioco.

**GC - La caccia di Kaa**

*Quando:* è una caccia breve, che viene svolta in un pomeriggio.

*Dove:* in un luogo aperto senza particolari caratteristiche. Le *Tane Fredde* sono costituite da una serie di vecchi fabbricati caduti.

*Durata:* 3 h. circa.

*Svolgimento:* nel momento in cui termina l'ultimo brano del racconto (gli altri passi sono stati raccontati in incontri precedenti), si sente il richiamo di Chil (un fischio caratteristico già utilizzato).
Di corsa ci si avvia alla ricerca.
Chil consegna ad ogni sestiglia un messaggio cifrato, che deve essere tradotto, in cui è descritto il rapimento di Mowgli e vengono date le indicazioni per raggiungere le *Tane Fredde.* Quando ogni sestiglia ha decifrato il messaggio, tutto il Branco si avvia di corsa lungo un percorso segnato da tracce. Ogni 200 metri circa, è posto un cartellone raffigurante un vecchio lupo che invita, per poter proseguire, a superare alcune prove:
Bagheera: arrampicarsi sugli alberi.
Baloo: scrivere la Legge e le parole maestre.
Chil: giochi di Kim.
Kaa: mimo del serpente - percorso bendato in fila di sestiglia, guidati dall'ultimo della fila.
Superate le prove si cerca Kaa (vecchio lupo travestito con una lunga pelle): Kaa invita a travestirsi come lui (rotoli di carta crespa gialla e verde, pennarelli, forbici, pinzatrici) e poi a raggiungere le *Tane Fredde.*
Arrivati alle *Tane Fredde,* per poter liberare Mowgli, occorre cercare tante code di scimmie nascoste tra le pietre delle case quante sono le scaglie della pelle di Kaa.
Le code sono difese da Bandar che stanno sopra i muri delle case e chiamano per nome i lupetti travestiti.
Quando le code sono state recuperate, Kaa conduce la danza della fame.

**GCG - La caccia di Kaa**

*Quando:* È una caccia che si svolge nell'arco di una giornata intera, in cui si ripercorre tutta l'avventura ed il racconto, quindi viene sviluppato quasi completamente.
La caccia permette di affrontare il tema della legge nel momento in cui i cuccioli, insieme con il Branco, si preparano a fare la Promessa.

*Dove:* il «territorio di caccia» deve essere abbastanza articolato e vario. In questa occasione è necessario disporre di un prato, di un bosco, e di un torrente in fondo al quale sistemare la tana di Kaa.

Le *Tane Fredde* sono invece localizzate in un roccolo ben delimitato da siepi, con due grandi alberi.

*Durata:* la caccia dura tutto il giorno, cominciando al mattino e terminando a metà pomeriggio. All'incirca 6-7 h.

*Svolgimento:* dopo l'apertura della caccia con la chiamata e la presentazione delle sestiglie, il grande urlo, col canto Attorno alla Rupe comincia il racconto (1-41).
Gioco di applicazione: «Un cucciolo d'uomo è un cucciolo d'uomo e deve imparare tutte le leggi della Giungla».
Staffetta di sestiglia: ricomposizione della Legge da pezzetti ritagliati, con corsa a capriole.
Racconto: 42-104.
Attività: «Mowgli sapeva intrecciare e fare piccole capanne». Ogni sestiglia, in un posto non conosciuto dalle altre, costruisce la propria tana nel bosco.
Alla chiamata dei vecchi lupi tornano alla Rupe del Consiglio.
Racconto: 105-120.
Gioco squadra: ad ogni sestiglia viene affidata una parola maestra del racconto, che deve essere scritta su un cartellone. Questo viene appeso nella tana della sestiglia.
Ogni sestiglia deve cercare di scoprire la tana delle altre e leggere le diverse parole maestre, ma deve anche difendere la propria tana.
Il combattimento avviene ad Alce rossa.
Quando le sestiglie hanno tutte le parole maestre corrono alla Rupe.
Racconto: 121-172.
Attività: «Andiamo a cercare Kaa, può sempre esserci d'aiuto».
Esplorazione del torrente con la risalita fino alla sorgente.
Osservazione libera di tracce e natura.
Dopo il pranzo, mentre si sta per cominciare un gioco squadra (palla scout o altro) alcune Bandar (rovers travestiti) rapiscono un cucciolo che è rimasto un po' isolato (preventivamente avvisato). A Bagheera viene detto di seguire subito le tracce delle scimmie, mentre il Branco raccoglie il materiale e prende gli zaini per seguire a sua volta.
Lungo il percorso, contrassegnato dalle tracce di Bagheera (cartoncini con impronte), si incontra prima Chil che consegna una cartina del posto e successivamente Baloo: con lui e con Bagheera, a sua volta ritornata, si fa il punto della situazione e si decide di andare da Kaa. Orientandosi con la cartina si raggiunge il torrente esplorato in mattinata e si cerca Kaa.
A lui si spiega la situazione, ma per poter venire, essendo digiuno da tempo, chiede che il Branco gli catturi alcune capre.

Ogni sestiglia quindi costruisce con elementi naturali, un po' di carta e di corda, una capra che deve cercare di gettare poi nella tana di Kaa, sopra un sasso.
Insieme con Kaa tutto il Branco arriva, guidato dalla cartina e per l'ultimo pezzo da Kaa, alle *Tane Fredde,* dove vede Mowgli sopra un albero e le scimmie intorno che saltano ed urlano.
Lanciando il grido di Branco, i lupetti entrano nelle *Tane Fredde* cercando di prendere tutte le code delle scimmie che sono appese agli alberi, senza farsi colpire però dalle Bandar presenti che lanciano palle di carta. I lupi colpiti e morti vanno da Kaa e con lui si preparano al combattimento finale.
Quando ormai sono rimasti pochi lupetti entra Kaa, formato da vecchi lupi e lupetti morti, che, seguendo inizialmente le fasi della danza, fa fermare le scimmie mentre i lupetti vivi con i vecchi lupi liberano il cucciolo.
Quindi comincia la danza della fame di Kaa, che mangia le Bandar.
Al corpo di Kaa si aggiungono poi tutti gli altri per terminare la danza.

# 4. COME VENNE LA PAURA

È la storia raccontata da Hathi in occasione della tregua dell'acqua (spunto eccellente per un gioco Giungla o una caccia natura) di come avvenne che la morte e la paura entrarono nella Giungla in epoca remotissima. Nel Branco questo racconto, che arricchisce la Giungla di nuovo fascino e di nuove leggende, può essere utilizzato per rilanciare il tema della Legge o per presentare ai bambini concetti difficili quali: il male, la morte, la paura e anche il volto vero, a volte realisticamente duro, della natura che occorre conoscere e rispettare.

In alcuni Branchi, in occasione di questo racconto, si usa far intervenire alla riunione Hathi (il nome della Giungla con il quale i lupetti chiamano il capo gruppo) e si offre a lui, generalmente, di narrare la storia.

«Come venne la paura» è suddiviso in tre brani distinti da presentare nel corso di tre diverse riunioni.

**Canti** (NCLC)
La Legge (nuovo)

**Danze**
Danza della tregua dell'acqua (MdL - DG)

**Ban**
Hathi e l'elefantino (NCLC)
Gli animali della Giungla (NCLC)

## COME VENNE LA PAURA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 1-2<br>— La Legge della Giungla è di gran lunga la più antica del mondo... | FORMAZIONE MORALE: LA LEGGE | — ricerche attività giochi sugli uomini primitivi che avevano una legge o dopo | GC: la liana<br>PG: la liana gigante |
| — La Legge era come la liana gigante, si stringe addosso a tutti e ad essa nessuno può sottrarsi | NATURA<br>FORMAZIONE FISICA | — giochi di osservazione sulle liane: trovare la più grande, la più resistente, ecc...<br>— giochi con le corde: tiro alla fune, salti della corda<br>— osservazione sui rampicanti | |
| 3-4<br>— Ikki raccontò che le patate selvatiche stavano seccandosi | NATURA<br>ESPRESSIONE | — osservazione e scoperta: erba, frutta, ortaggi<br>— i frutti delle stagioni<br>— racconti sulla frutta; mimati o sceneggiati | |
| 6-7<br>— Dobbiamo vedere come fiorirà la mowha | NATURA | — trovare un tipo di fiore: controllarne, periodicamente la fioritura, ecc... | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10-13<br>— Trasmetteva l'avvertimento con i suoi fischi<br>— Secondo la Legge della Giungla<br>— Scendere all'acqua con tanta scaltrezza da non muovere neppure una foglia<br>— Il cervo ed il cinghiale avevano vagato tutto il giorno alla ricerca di qualche cosa da mangiare<br>— Bagheera gli aveva raccomandato di camminare adagio, di cacciare con calma e di non perdere mai il controllo di se stesso | FORMAZIONE MORALE<br>LEGGE E GIUSTIZIA<br>ALLENAMENTO SENSI<br>FORMAZIONE FISICA<br>AUTOCONTROLLO | — giochi di segnalazioni<br>— giochi di Kim rumori<br>— stolking<br>— giochi di movimento<br>— attività culinaria<br>(con gioco dopo) | GC: l'abbeverata nella Waingunga<br>CG: rumori misteriori<br>GTC: prima della tregua |
| 19 | CARATTERE:<br>SPIRITO<br>DI ADATTAMENTO | — saper affrontare le piccole difficoltà<br>(non bere in caccia quando si cammina, doloretti) | |
| 21<br>— Le piste battute | SVILUPPO SENSI | — giochi su tracce | AM: i calchi di gesso |
| 22<br>— Verso monte... | ESPRESSIONE | — rappresentazione grafica e sceneggiata dell'episodio | PG: gli animali all'abbeverata<br>GC: all'abbeverata<br>AM: Hathi |

## COME VENNE LA PAURA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 23<br>— Siamo davvero tutti sotto una stessa Legge | FORMAZIONE MORALE: LA LEGGE È SEMPRE PRESENTE | — spunto per ricordare ai nostri lupetti che la Legge c'è sempre | |
| 28 | ALLENAMENTO SENSI | — ricordare particolari di cose viste qualche tempo prima | GC: la prima tigre colpita dall'uomo |
| 33 | AFFETTO DEI VECCHI LUPI | — affinare il comportamento dei vecchi lupi verso i lupetti | |
| 37 | MIMICA | — mimare sentimenti, aggettivi, situazioni | |
| 38 | CARATTERE: SORRIDERE ANCHE NELLE AVVERSITÀ | — giochi di movimento (spazzola, spezza catene, ecc.) | |
| 42-43 | LA PREPOTENZA | — attività che mettono in evidenza il lato negativo di tali difetti | |
| 45 | MORALE PER TIPI: SHERE-KHAN | | |
| 48-49<br>— Ho ucciso di mia libera volontà... non per mangiare | FORMAZIONE MORALE: LEALTÀ ALLA LEGGE | — giochi di lealtà | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 55 | MORALE INDIRETTA: SHERE-KHAN | | |
| 65<br>— ... foglie, fiori e frutti crescevano sullo stesso albero | ATTIVITÀ NATURA | | AM: timbri di patate<br>AN: il giardino su una spugna<br>AN: far vivere le lenticchie |
| 70 | SVILUPPO FISICO | — giochi fisici di scontro: lotta dei galli, lotta di Robin Hood; ecc. | |
| 73<br>— ... ora è tempo che ci sia una Legge | FORMAZIONE MORALE: LA LEGGE È NECESSARIA | — racconti e attività per mostrare come sia necessaria una Legge (attenti alla morale diretta) | |
| 76 | ALLENAMENTO SENSI: OSSERVAZIONE | — seguire una traccia | AM: tracce<br>PG: la caverna della paura<br>GC: la prima tigre cerca la paura<br>GC: la prima tigre vede la paura |
| 88-89 | EFFICIENZA FISICA<br>ABILITÀ MANUALE<br>OSSERVAZIONE | — giochi di abilità, tiro a segno<br>— costruzione di armi<br>— conoscenza delle armi nelle varie epoche storiche | GTC: gli uomini cacciano Ikki |

## COME VENNE LA PAURA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 91<br>— Noi della Giungla riusciamo a mettere da parte le nostre paure e ad incontrarci tutti in uno stesso posto... | ESPRESSIONE<br>FORMAZIONE SOCIALE: CIVISMO | — proprietà di linguaggio<br>— gli ordinamenti dello Stato<br>— solidarietà tra i popoli | |
| 95<br>— ... lo assale alle spalle e volge altrove la testa mentre colpisce | VIGLIACCHERIA | — giochi di lealtà | |
| 105<br>— ... la Giungla è piena di racconti... | ESPRESSIONE | — invenzione di storie e leggende della Giungla | |
| 1-105 | | | CG: la caccia della Legge<br>GG: come venne la paura<br>GCG: come venne la paura |

**GC - La liana (4)**

Tutti i giocatori si schierano ad un estremo del cortile, mentre la liana, scelta tra i più veloci, li attende in mezzo al cortile per farne preda.
Ad un fischio del capo gioco tutti corrono verso l'estremo opposto del campo, cercando di sfuggire alla liana.
I due primi (possibilmente i più veloci) che risulteranno «presi», tenendosi per mano, aiuteranno la liana nella caccia dei compagni. Tutti gli altri che in seguito saranno presi dalla catena, si uniranno per mano e formeranno un'unica catena, allo scopo di prendere i rimanenti liberi.
Sempre al fischio del capo gioco i liberi fuggiranno da un estremo all'altro del cortile, in ondate successive, industriandosi di evitare di capitare sulla catena che diventerà sempre più lunga ed insidiosa.
È permesso ai liberi, salvo inconvenienti, di urtare e rompere la catena oppure di passare sotto la medesima, mentre i compagni incatenati ne ostruiranno il varco, per dar tempo e modo agli estremi di ripiegare sui rastrellati, prenderli e farli prigionieri.
La catena spezzata, finché non si rinsalda, non può più fare prigionieri.
L'ultimo rimasto «libero» vince.

**PG - La liana gigante (1)**

*Schema del racconto*

Descrizione della Giungla e delle liane che vanno da un albero all'altro formando un grande groviglio.
La liana gigante che nasce piccolina, l'ultima piantina della Giungla, ma che ben presto cresce e diviene forte rampicante che unisce tanti e tanti alberi insieme.
La liana, nei giorni di bel tempo, sembra essere solo un peso per le piante che la portano, e sembra non portare loro alcuna utilità.
Ma viene la tempesta, il grande vento che viene dal mare investe tutta la foresta, e ululando, schianta e sradica tutto ciò che incontra sulla sua strada.
Ed allora la liana gigante, la piccola pianta che è diventata un forte rampicante, il peso «inutile» che sembrava essere di nessuna utilità alle forti piante della Giungla, ora diviene grandemente utile, unisce le piante che abbraccia in un fascio stretto stretto e le protegge contro il forte vento.
E le piante protette dalla liana gigante escono dalla bufera più forti che non prima.
Quella che sembrava un peso inutile è stata la salvezza delle piante della Giungla.
Così parlava Baloo del Branco di Seeonee ai cuccioli del Branco.
Come la liana gigante è la forza della foresta, la Legge del Branco è la

forza del Branco. (NB.: questo è solo uno schema che è necessario sviluppare ed ampliare).

**GC - Abbeverata nella Waingunga (11)**

Tracciare un cerchio piuttosto ampio nel mezzo del quale da un mucchio di sassi o di terra spuntano delle strisce di carta (l'acqua rimasta vicino alla *roccia della pace*). Il Branco diviso in cervi, caprioli e cinghiali va a dissetarsi alla Waingunga insieme a Shere Khan, sicuro di essere protetto dalla Legge e da Hathi. Hathi è un lupetto che sta vicino alla *roccia della pace* (il mucchio di sassi) munito di una corda appesantita da una palla di stracci (proboscide). Iniziato il gioco tutti vanno ad abbeverarsi e Shere Khan, non appena un abitante della Giungla si china (e solo allora) per prendere una striscia di carta, cercherà di azzannarlo (scalparlo). Hathi allora azionerà la sua proboscide su Shere Khan che, se colpita, ritornerà innocua, mentre se sfugge al colpo si avventerà sui lupetti che cercheranno scampo al di là del cerchio. Gli scalpati si pongono ai limiti della Waingunga rappresentando gli alberi della Giungla.
I lupetti che scappano dalla Waingunga devono passare fra le gambe dei lupetti-alberi.
Vincono gli abitanti della Giungla se portano via tutte le strisce, vince Shere Khan se riesce a scalpare metà lupetti.

**CG - Rumori misteriosi (11/12)**

Tutti i giocatori sono radunati in un locale. Dietro una porta chiusa sta un vecchio lupo con svariati oggetti per produrre rumori differenti. Egli esegue rumori e suoni, in numero non minore a cinque e non superiore a dieci, inframmezzandoli con pause di silenzio. Nelle pause i giocatori scrivono sul foglio che hanno in mano il rumore udito, spiegando come è stato eseguito o a che cosa rassomiglia.
Alcuni esempi di rumori possono essere: fare cadere dei chiodi in una pentola (ricorda il rumore dei vetri rotti), sfregare un giornale bagnato sui vetri (cinguettio degli uccellini), scuotere un pezzo di lamiera, sfregare un chiodo sulla carta vetrata, strappare della carta oleata, strappare una striscia di fodera sottile, accendere dei fiammiferi, battere le mani, tossire dentro una pentola, agitare un barattolo con della pastina dentro, o una scatola con sassi o bottoni, sfogliare un libro di grosso formato, aprire e chiudere un cassetto.

*Variante*

Il vecchio lupo esegue, dietro la porta chiusa, una serie di atti con un nesso logico. I giocatori ascoltano e scrivono solo alla fine dell'episodio.

Per esempio: il vecchio lupo entra chiudendo forte una porta, chiude poi la finestra, sposta una sedia e si siede, apre un cassetto, tempera una matita e muove dei fogli di carta. Dopo una pausa (si suppone che egli scriva) egli si alza, si sente piegare un foglio, e poi incollare, picchiando sul tavolo, il francobollo e uscire.

**GTC - Prima della tregua (13)**

Si sceglie un terreno abbastanza grande e se ne tracciano i confini facendo un quadrato di almeno dieci metri di lato; poi, su di un angolo interno del quadrato, se ne traccia uno più piccolo, cioè di circa tre metri di lato.
Si sorteggia il capo gioco. Tutti i giocatori stanno nel quadrato più grande e si riuniscono in cerchio. Ad un segnale convenuto, tutti si alzano sulla punta dei piedi e cantando in quella posizione iniziano un girotondo.
Mentre si fa il girotondo, il capogioco con un segnale convenuto, ferma il girotondo, ma tutti i lupetti devono restare sulla punta dei piedi. Poi il capo gioco nomina ad alta voce un lupetto.
Tutta la catena del cerchio si scioglie e sempre sulla punta dei piedi tutti fuggono per tema di essere toccati dal lupetto nominato, il quale, sempre sulla punta dei piedi, deve rincorrere i compagni per toccarne uno e passare così il gioco.
Quando i lupetti sono stanchi, possono individualmente entrare nel quadrato piccolo e riposare. Ma ivi non si possono trattenere oltre un minuto. Vince chi non è mai stato toccato.

*Variante*

Questo gioco ha anche questo diversivo: il capogioco, dopo sciolto il girotondo, va a porsi dentro il quadrato piccolo considerato zona neutra in quanto c'è lui; se esce: zona neutra diventa il quadrato grande e zona di gioco il quadrato piccolo. Il gioco diventa più movimentato se il capo gioco si diverte ad entrare ed uscire dal quadrato piccolo.

**AM - I calchi di gesso (21)**

Incominciamo dunque col raccogliere una certa quantità di scatole di cartone, di quelle rotonde che solitamente contengono i formaggini, o di quelle rettangolari da medicinali o da scarpe di bambini. Ottime anche le scatole di plastica, che hanno il pregio di servire per più calchi successivi.
Nel mondo della natura ci procureremo poi i materiali che vogliamo ri-

produrre nei calchi: foglie dalla forma o dai colori notevoli, semi, frutti, ramoscelli, ecc.
Sul fondo di una scatola disporremo uno strato uniforme di plastilina o pongo, o anche di semplice argilla decantata.
Cureremo che la superficie sia il più possibile levigata e piana, indi imprimeremo nello strato molle il materiale che intendiamo riprodurre, ottenendone un calco in «negativo».
Se si tratta di semi o frutti, li faremo disporre in modo ordinato e armonico; se vorremo riprodurre foglie, avremo cura di imprimerle dalla pagina inferiore, dove le nervature sono più accentuate.
Ottenuto il «negativo» verseremo nello stampo il gesso da presa impastato con acqua e attenderemo che si asciughi.
Dopo un paio d'ore la formella è pronta e si può togliere dallo stampo.
A gesso completamente asciutto si provvede alla coloritura, usando le solite tempere e cercando di imitare il più possibile le tinte reali degli oggetti rappresentati.
Il colore del fondo va armonizzato con gli altri. Alla fine si stende su tutta la superficie una vernice trasparente, dei tipi comunemente in commercio.
Un occhiello da quadri, fissato nel retro con vinavil, e la formella sarà pronta per essere appesa alla parete.
L'effetto è sicuro.

**AM - Hathi (22)**

Vi presentiamo ora qui... un ritratto di Hathi. Che sia proprio molto somigliante non sapremmo affermare; ma in ogni caso è un lavoretto simpatico e facile da eseguirsi.
Prendete un foglio di cartoncino Bristol di colore grigio o bianco. Se il cartoncino è bianco potrete dipingerlo ad acquerello.
Riportate il tracciato che può essere ingrandito due o tre volte. Ritagliate con cura seguendo le linee di contorno e quelle nere marcate. Le linee tratteggiate indicano invece le piegature.
Quando il ritaglio e le piegature saranno terminate osservate il modellino posto in alto a destra e fermate con poca colla i punti che si devono toccare.
Le zampe vanno arrotolate a cilindro ed incollate bene.

**PG - Gli animali all'abbeverata (22)**

Un berretto contiene dei bigliettini ove sono descritti degli animali della Giungla. I gruppi, uno dopo l'altro, pescano un bigliettino e mimano l'animale. Gli altri devono indovinare l'animale.

**GC - All'abbeverata (22)**

Il vecchio lupo fa passare i suoi ragazzi ad uno ad uno per un percorso un po' complicato: andare per viottoli, girare un certo numero di volte attorno ad una pianta, saltare un fossatello e via di seguito. Poi, senza più guida, sempre ad uno ad uno, debbono ripercorrere la strada senza dimenticare niente di quanto precedentemente hanno fatto.

**GC - La prima tigre colpita dall'uomo (29)**

Scendono in campo due gruppi. Gli uni scelgono i nomi di belve e gli altri quelli di cacciatori.
I due gruppi fanno un cerchio mescolando i giocatori delle due squadre, Il capo gioco rende noto il nome che ogni giocatore ha scelto.
A sorte si sceglie tra i due gruppi chi lancia per primo la palla. Al fischio del capo gioco questi getta la palla più in alto che può e chiama uno della squadra avversaria, a propria scelta, per es.: Sparafucile! Appena pronunciata la parola, il circolo si scioglie subito e tutti cercano di andare più lontano che sia possibile, mentre «Sparafucile» raccoglie la palla.
Appena l'ha presa il capo gioco fischia; i fuggiaschi debbono fermarsi di colpo e rimanere fermi sul posto. Il possessore della palla, senza muoversi dal posto, cerca di colpire con un solo lancio un giocatore della squadra avversaria.
Se vi riesce, ottiene un punto per la sua squadra e tutti fanno circolo nuovamente, ripetendo il gioco.
Se invece non riesce a colpire nessun avversario, fa perdere un punto alla sua squadra; si perdono punti anche chiamando un nome inesistente.
È proibito colpire alla testa.
La squadra che conquista per prima dieci punti vince.
La palla nella seconda ripresa verrà alzata dal giocatore dell'altra squadra e così di seguito.

È d'obbligo alzare la palla entro i limiti del cerchio formato dai giocatori.
Se la palla va fuori dal cerchio, verrà lanciata di nuovo in alto. Il giocatore che la manda fuori per la seconda volta perde un punto, che va aggiudicato alla squadra avversaria.
L'arbitro deve prestare molta attenzione per l'assegnazione e il conteggio dei punti.

**AN - Far vivere le lenticchie (65)**

Le lenticchie sono addormentate nel loro sacco! In linea di massima è meglio non disturbarle perché un giorno dovranno essere cotte. Ma ne possiamo svegliare qualcuna.
Disponete uno strato di bambagia in un piatto. Mettete su di esso, bene distese, una ventina di lenticchie (a non meno di 1 cm. una dall'altra). Versate dell'acqua nel piatto fino all'altezza di mezzo centimetro. In seguito dovrete aver cura che l'ovatta rimanga costantemente umida, ma non inzuppata.
In capo a due o tre giorni vedrete le lenticchie aprirsi e la loro piccola testa passare tra le due metà del seme (cotiledoni).
Sette o otto giorni più tardi avrete nel vostro piatto una piccola foresta rigogliosa.
Attenzione! La vostra seminagione deve essere conservata in una stanza con una temperatura da 16 a 20 gradi e la bambagia deve sempre rimanere umida ma non inzuppata.

**AN - Il giardino su una spugna (65)**

Proviamoci a trasformare una semplice spugna naturale in roccia coperta di vegetazione.
Prendiamo una spugna umida e mettiamola in un piatto fondo. Cospargerla di semi di crescione inglese (un sacchettino costa poche lire) e versare nel piatto un centimetro d'acqua.
In tre o quattro giorni, se la temperatura rimane vicina ai 18 gradi, la spugna sarà ricoperta di piccoli germogli verdi.
Dopo 10 o 15 giorni, sempre a temperatura costante, la spugna si trasformerà in un macchione di verdura.
Per di più, questa graziosa pianta può essere mangiata in insalata.

**AM - Timbri di patate (65)**

La patata forma un ottimo materiale per la stampa a mano. Essa non è costosa, l'incisione si esegue facilmente con qualsiasi temperino.

Prima di tutto si taglia la patata cruda a metà; su di essa si preme con una carta assorbente per toglierne l'umità. Si disegna, con un pennellino intinto nell'inchiostro, il motivo voluto. Il disegno fatto deve rimanere in rilievo mentre si asporta tutto il resto con un temperino.
Appena pronto lo stampo, premerlo su un cuscinetto per timbri e stampare sulla carta. Per stampare si possono usare anche colori a tempera, inchiostri di china, ecc., e in questo caso basta bagnare con un pennello, intinto nel colore, il nostro stampo.
I timbri di patate non durano molto, ma hanno il vantaggio di poter essere sempre rinnovati e perfezionati.

**AM - Tracce (76)**

Il materiale: alcune strisce di cartoncino alte 3 o 4 cm., un vecchio pennello da barba, una scatola di latta per conservare il gesso a pronta presa, una peretta o un contagocce, qualche spilla o fermaglio, una borraccia, una mezza palla di gomma.
Per ricavare l'impronta: pulire molto bene il terreno. Mettere intorno alla traccia una striscia di cartoncino fermata con uno spillo o fermaglio. Preparare il gesso in giusta densità e colarlo lentamente entro il cerchio fatto col cartone in modo da riempirlo interamente.
Appena il gesso è rappreso (per accelerare i tempi si può aggiungere un po' di sale al gesso liquido) e asciutto, con un coltello scavare intorno alla colata in modo da togliere, insieme al calco di gesso, molta terra. Conservare per un giorno e poi lavare accuratamente.
Si ottiene così l'impronta al negativo. Se si vuole ottenere quella positiva il procedimento è molto semplice.
Levigare bene i bordi del blocco di gesso e mettere la solita striscia di cartoncino, molto più alta del blocco stesso, intorno allo stampo. Cospargere di olio l'impronta ed il cartone. Preparare poi il gesso e fare la colata come è stato fatto per il negativo. Attendere qualche ora finché il tutto sia asciutto. Togliere il cartone e separare il negativo dal positivo. Se tutto è stato fatto bene (specialmente quando si è cosparso d'olio il negativo), le due forme si staccheranno facilmente.
Le impronte possono essere in seguito dipinte con acquerelli, lasciando la traccia in bianco o colorando solo questa. Sul retro del blocchetto di gesso scrivere il nome dell'animale, data del prelievo, ecc.

**GC - La prima tigre cerca la paura (76)**

Consiste nell'avvicinare un capo nascosto che ha segnalato la sua posizione con delle grida. Presa a vista, o con delle lettere: in caso di presa a vista, si possono autorizzare i lupetti a camuffarsi.

Il capo passeggia avanti e indietro in un luogo ben visibile, ed i lupetti devono avvicinarsi e cercare — sia individualmente che in sestiglia — di scorgere, senza essere visti da lui, tutti i gesti che fa o gli oggetti che mostra (cartoni con figure o lettere, ecc.).
Vince il lupetto, o la sestiglia, che consegna la lista più completa.

**PG - La caverna della paura (76)**

La tana (se grande) o stanzone, è la «Caverna della Paura», immersa nell'oscurità della notte (la stanza buia).
Dentro la caverna entrano i lupi (una parte del Branco) e la esplorano; poco più tardi entra la «Paura» gli uomini (altra parte del Branco) che prima di addormentarsi vuole assicurarsi che la caverna è libera; i lupi rimarranno fermi cercando di non farsi prendere dagli uomini; gli uomini esploreranno (sempre al buio) la loro caverna cercando di prendere i lupi; si gioca due volte invertendo le parti, vince il campo che prende più prigionieri.
Dare un segno distintivo (fazzoletto al braccio) ai lupi.

**GC - La prima tigre vede la paura (76)**

All'aperto, meglio se nel bosco, con possibilità di qualcosa di simile ad una grotta.
Scalpi o testimoni di qualsiasi genere. Un cerchio che rappresenta la «Caverna della Paura».
Un cerchio delimita la grotta dell'Uomo. Tutti gli animali devono cercare di avvicinarsi alla caverna, senza farsi scorgere e portare via la Paura (uno scalpo o testimone).
L'Uomo, quando vede qualcuno della Giungla avvicinarsi, lo insegue gridando ad alta voce il nome.
Se riesce a toccarlo (freccia) l'animale preso diventa schiavo dell'Uomo e lo aiuta a difendere la grotta, prendendo gli altri.
Vince l'animale che riesce a prendere più Paure.
L'Uomo e gli animali che in seguito lo aiutano possono uscire dalla grotta solo quando stanno inseguendo qualcuno e chiamandolo sempre per nome.
A seconda delle caratteristiche del luogo si può iniziare il gioco con più Uomini.

**GTC - Gli uomini cacciano Ikki (88)**

Il campo di gioco deve avere dimensioni modeste ed essere diviso in due parti uguali, con una zona neutra di circa tre metri di larghezza al cen-

tro. I giocatori si dividono in due gruppi di ugual numero di componenti, e possibilmente di uguale abilità nel tiro.
Il capo gioco sta nella zona neutra e tiene in mano una palla di gomma o di stoffa, non troppo dura né pesante.
All'inizio del gioco il capo lancia la palla ad uno dei gruppi che, raccattandola, cerca di lanciarla contro i giocatori avversari, stando sempre dentro il proprio campo. Per ogni giocatore avversario colpito si ha un punto per il proprio gruppo. I colpi tirati dalla zona neutra sono nulli.
Colui che raccatta la palla non può colpire direttamente, ma deve passarla ad un compagno di gruppo, che tirerà e cercherà di colpire.
È considerato nullo il colpo quando la palla viene fermata a volo con le mani.
Dopo un certo tempo fissato in precedenza (10 o 15 minuti), il capo, che ha tenuto conto e dato notizia dei punti fatti, fa cessare il gioco e dà vincitore il gruppo che ha maggior numero di punti. Il capo deve essere l'unico giudice imparziale delle regolarità dei colpi felici, nulli o falliti.

**CG - La caccia della Legge**

«Come la liana cinge il tronco dell'albero, così la Legge corre avanti e indietro».

*Quando:* è da farsi all'inizio dell'anno, come caccia di presentazione della Legge o di riflessione su di essa.

*Dove:* in una zona con bosco e ruscello.

*Durata:* una giornata intera, per 6-7 h.

*Svolgimento:* l'ambientazione viene sviluppata prendendo spunto da brani diversi e ampliati.
Racconto: «Come venne la paura» 1-2.
Attività natura: ricerca delle liane nel bosco e giochi diversi (tiro alla fune, lancio di precisione con anelli di liane, ecc.).
Gioco di applicazione: pazzia di Tabaqui.
Costruzione delle tane di sestiglia con le liane.
Racconto: «I fratelli di Mowgli» 2.
La pazzia di Tabaqui ha colpito la Giungla e anche due vecchi lupi sono stati colpiti da essa perché hanno bevuto in una pozza inquinata dallo sciacallo.
Gioco: ricerca dei due vecchi lupi e cattura di essi, con le liane.
Quando vengono portati alla Rupe, vincono la pazzia.
I due vecchi lupi si sdebitano nei confronti del Branco e insegnano a fare dei lavoretti manuali con le liane.
Quindi portano il Branco da Baloo: Baloo chiede ai lupetti di aiutarlo perché alcuni caprioli impazziti hanno rotto, con le corna e gli zoccoli, la roccia su cui era incisa la Legge della Giungla, i cui frammenti sono ora sparsi lungo la Waingunga.
Ricerca lungo il torrente dei sassi con le lettere.
Alla Rupe la Legge viene ricomposta con l'aiuto di Baloo.
Chiacchierata di Baloo sulla Legge.
Baloo distribuisce a ciascun lupetto alcuni semi di liana da portare a casa e da far germogliare.
Canto finale e grande urlo.

**GCG - Come venne la paura**

*Dove:* un ampio spazio, con zone a bosco.

*Durata:* 3 h.

*Svolgimento:* racconto 1-12.
Attività natura: «La Legge è come la liana gigante che si stringe addosso a tutti e alla quale nessuno può sottrarsi».
Giochi di sestiglia con le liane: scoprire dove sono le liane e quali sono; trovare e misurare la liana più lunga; contare il numero di alberi legati dalla liana; intrecciare le liane e giocare al tiro alla fune. Fare cerchi di liane e giocare a coppie cercando di catturare con il cerchio le altre coppie.
Staffetta: suddivisione delle sestiglie in Lupi, Daini, Serpenti, Bufali.
Ogni lupetto di ciascuna sestiglia, a staffetta, deve ricomporre il puzzle del proprio animale per capire di quale squadra fa parte.
Racconto 13-59.

Gioco: ogni animale deve cercare nella Giungla il proprio cibo (cartoncini di colori diversi) e portarlo alla *roccia della pace.*
Il cibo però deve essere difeso dagli altri animali (presa a tocco): i Lupi possono attaccare tutti; i Bufali possono attaccare solo i Serpenti ed i Daini; i Serpenti solo i Daini; i Daini nessuno.
Il cibo degli animali, una volta portato alla *roccia della pace,* che è territorio dove non si combatte, ha però valore diverso:
il cibo portato dai Daini, 4 punti,
quello portato dai Serpenti, 3 punti,
quello portato dai Bufali, 2 punti,
quello portato dai Lupi, 1 punto.
Al termine del gioco, Hathi completa il racconto e poi conduce la danza. Infine proclama gli animali vincitori del gioco.

**CG - Come venne la paura**

*Quando:* d'estate, alle vacanze di Branco.
*Dove:* in un luogo dove ci sia un torrente con acqua sufficiente e bosco con frutti colorati.
*Durata:* 3 h.
*Svolgimento:* racconto 1-10.
Gioco: «Chil trasmetteva l'avvertimento con i suoi fischi».
Trovare Chil seguendone i fischi, perché indichi dove è la *roccia della pace.*
Racconto: 11-41.
Gioco: la ricerca della *roccia della pace.*
La roccia è un sasso su cui è scolpita o pitturata la Legge e confusa tra quelle del torrente.
La prima sestiglia al completo che la trova lancia il suo urlo.
Racconto: 42-105.
Grande gioco: il Branco viene diviso in due squadre, una di animali della Giungla e una di Shere Khan.
Le tigri devono cercare di arrivare alla *roccia della pace* e di sporcare la pozza vicina, buttando in questa impasti di colore ricavati da frutti di bosco (bacche macerate e pestate).
Gli animali della Giungla devono impedire questo attacco, affrontando le tigri e lanciandogli addosso sacchetti di segatura.
Dopo la prima fase di costruzione delle armi, le due squadre danno inizio al combattimento su un territorio ampio.
La pozza della *roccia della pace* è stata costruita dai lupetti nella fase di preparazione.
Vince la squadra che ha messo a segno il maggior numero di colpi (i sacchetti degli impasti entrati nella pozza/le tigri colpite).

# 5. IL FIORE ROSSO

Il male, irrispettoso di ogni Legge e dignità umana, divide e sgretola la comunità.

Shere Khan si manifesta in tutta la sua malvagità, ferocia e viltà.

La tigre assume, mutevolmente, atteggiamenti adulatori, spavaldi, minacciosi, stupidi e intimoriti. Alla fine la sua maschera salta di fronte alla serenità, la sicurezza e la forza di chi cammina nella Legge (Mowgli) e di chi è pronto al sacrificio in virtù della propria dignità morale (Akela).

Mowgli, con l'aiuto prezioso ed affettuoso di Bagheera, si prepara ad affrontare per la prima volta la tigre e ponendosi a garante della Legge – che Akela vecchio può rammentare agli altri ma non più difendere — si propone come vero Signore della Giungla. La rabbia e le lacrime di Mowgli sono i segni premonitori che un giorno lo porteranno per sempre fuori della Giungla «incontro a quegli esseri misteriosi che si chiamano uomini».

Le occasioni educative del racconto sono nell'ulteriore riflessione sul significato della Legge, sui concetti di fratellanza e di fedeltà e ancora sul ruolo degli adulti come garanti della Legge e amici dai saggi consigli.

È bene sottolineare che non tutto il Branco di Seeonee cede alle lusinghe di Shere Khan.

Il racconto, che è suddiviso in tre brani da narrare nel corso di tre distinte riunioni, sarà utilizzato nel mese di gennaio-febbraio e si presta a numerosi spunti di gioco e attività varie. Una grande caccia sul tema del fiore rosso non dovrebbe proprio mancare.

A differenza dei primi due racconti, «Il fiore rosso» non è riferibile a nessun momento particolare nell'esperienza personale di un bambino nel Branco, cioè non si lega e non coincide più con una delle tappe della progressione personale come in precedenza si è verificato.

**Canti** (NCLC)

Siam nella vasta Giungla - (Canto di caccia. Presenta l'immagine del Branco unito in contrapposizione alla disgregazione imminente).
La canzone dell'alba - (Canto di caccia).
Caccia al *sambhur* - (Già presentato a corredo del racconto «La Tigre! La Tigre!»: il ritornello ricorda la sfida sleale che il Branco, allettato da Shere Khan, propone ad Akela).

**Danze**

Danza del fiore rosso (NCLC - DG).

**Cerchio serale**

Bivacco del fiore rosso (DG).

## IL FIORE ROSSO

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 1<br>— Babbo Lupo gli insegnò l'arte sua ed il significato di ogni cosa nella Giungla, ogni alito d'aria nella notte calda, ogni nota del gufo sopra il suo capo, ogni graffiata di unghia di pipistrello...<br>— Quando si sentiva sporco ed accaldato si gettava a nuoto negli stagni della foresta...<br>— Quando aveva voglia di miele si arrampicava a prenderselo | NATURA<br>ALLENAMENTO SENSI<br><br>PULIZIA<br><br>FORMAZIONE FISICA | — attività di osservazione e scoperta dei segni della natura<br>— ricerca del miele selvatico<br>— giochi di Kim (riconoscere odori, luoghi, materiali)<br>— imparare a nuotare<br>— correre<br>e saltare ostacoli<br>— sapersi lavare (importanza dell'igiene)<br>— giochi di lavaggio dopo l'attività | PG: Mowgli e Babbo Lupo<br>PG: chiacchieroni |
| 2<br>— Ebbe il suo posto alla Rupe del Consiglio<br>— Toglieva lunghe spine dalle zampe dei suoi amici... | FORMAZIONE FISICA<br>ALTRUISMO<br>INSERIMENTO<br>COMUNITÀ | — giochi di movimento<br>— disegnare una testa di lupo da mettere al proprio posto nel cerchio<br>— costruire un oggetto per ricordare il proprio posto<br>— buona azione<br>— giochi di soccorso<br>— incarichi di branco (biblioteca, pulizia, tesoriere) | |

## IL FIORE ROSSO

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 3<br>— Di notte si recava giù dalla collina nelle terre coltivate e con grande curiosità guardava gli abitanti del villaggio nelle rispettive capanne | FORMAZIONE SOCIALE<br>ALLENAMENTO SENSI<br>ESPRESSIONE | — camminate notturne<br>— giochi notturni alle vacanze di Branco<br>— giochi di osservazione e di imitazione<br>— interviste a persone sconosciute<br>— come è organizzata la nostra città. Visita ai maggiori centri pubblici (ospedale, vigili del fuoco, questura) | |
| 4<br>— E Mowgli obbediva fedelmente | OBBEDIENZA | — obbedienza delle leggi<br>— educazione alla democrazia | |
| 7<br>— Shere-Khan continuava sempre a traversargli il cammino nella Giungla | AUTOCONTROLLO | — giochi di pazienza e di riflessi | GC: Shere-Khan e Tabaqui mettono il Branco contro Akela<br>GTC: Shere-Khan contro il Branco |
| 12-14 | ALLENAMENTO SENSI<br>FORMAZIONE MORALE: LA LIBERTÀ | — Kim a tatto | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 17<br>— Io, Bagheera, porto questo segno, il segno del collare | ESPRESSIONE | — creazione della storia del collare di Bagheera<br>— grande gioco Bagheera acquista la libertà | GC: il collare di Bagheera |
| 25-26<br>— Vai giù alle capanne degli uomini nella valle e prendi un po' di quel fiore rosso<br>— Ogni belva inventa mille modi per descriverlo | FORMAZIONE TECNICA<br>FORMAZIONE FISICA<br>ESPRESSIONE | — attività sul buon uso del gioco<br>— sto per accendere un fuoco<br>— giochi di ricerca del fiore sano<br>— staffetta<br>— creatività (giochi sui nomi, soprannomi simpatici, ecc.) | |
| 29 | EFFICIENZA FISICA | — gare di allenamento e di corsa | |
| 31 | ALLENAMENTO SENSI | — giochi di Kim (udito) | |
| 35-36<br>— Qualche chiacchiera di pipistrello | ALLENAMENTO SENSI | — giochi - telefono senza fili<br>— parlare sempre trovando frasi sensate | GTC: Akela fallisce il colpo |

# IL FIORE ROSSO

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 37-50<br>— Vide la moglie dell'uomo alzarsi nel corso della notte e alimentarlo con zolle nere, vide il figlio dell'uomo prendere un recipiente di vimini foderato all'interno di argilla, riempirlo di pezzi rossi ardenti di carbone di legna... | ABILITÀ MANUALE<br>TECNICA<br>MORALE PER TIPI: SHERE-KAN - PREPOTENZA | — accensione di un fuoco<br>— costruzione di ciotole di argilla e cesti di vimini | GC: il furto del fiore rosso<br>GG: Mowgli ruba il fiore rosso<br>GTC: il furto del fiore rosso<br>GG: rubare il fiore rosso<br>GTC: il viaggio del fiore rosso<br>PG: parla Shere-Khan |
| 54<br>— Non uno solo è caduto in trappola | FORMAZIONE FISICA | — percorso con trappole | |
| 62<br>— O piuttosto di un impegno | FORMAZIONE MORALE | — importanza di una parola data | GTC: Mowgli brucia Shere-Khan<br>GC: il gioco del fiore rosso |

**PG - Mowgli e Babbo Lupo (1)**

Presentare ai lupetti 10 bicchieri su un vassoio.
Ad occhi chiusi, i lupetti, a coppia, si avvicineranno al vecchio lupo che dirige l'attività e dovranno riconoscere gli odori che emanano le sostanze contenute nei bicchieri.
Alla fine della ricognizione, scrivere sul quaderno di caccia gli odori individuati.
Odori da presentare: Alcool - Caffè - Thè - Zucchero - Cloroformio - Olio - Cipolla - Cioccolato - Sedano - Prezzemolo.
E chi più ne ha, più ne metta.

*Variante A:*

Ad occhi chiusi raggiungere la palla piazzata in un punto determinato a conoscenza del lupetto, sul terreno delle attività.

*Variante B:*

Riconoscere al tatto dieci oggetti rinchiusi in un sacchetto. Alla fine della ricognizione scrivere gli oggetti individuati sul quaderno di caccia.

**PG - Chiacchieroni (1)**

Parlare in continuazione fra due contendenti.
Vince chi riesce sempre a trovare nuovi argomenti o continua nel monologo.

**GC - Shere Kan e Tabaqui mettono il Branco contro Akela (7)**

Il Branco viene diviso in due partiti che si allontanano l'uno dall'altro in compagnia di un capo, Akela e Shere Khan. Essi distribuiscono ai loro lupetti dei cartoncini su cui sono scritte delle cifre dall'1 al 5, e tengono per sé il cartone numero 5 (non ve ne sono quindi che due in tutto il gioco).
Quando due lupetti avversari si incontrano, si fanno vedere il rispettivo cartone e quello che possiede la cifra più alta prende l'altro che è costretto a cedergli il proprio cartone ed a ritornare dal capo del suo campo per riceverne uno nuovo.
I cartoni presi sono portati al capo che li mette nella sua riserva. Il n. 5, il capo, può venire preso solo dal n. 1, ed il gioco consiste appunto nel prendere il capo del campo avversario: è bene notare che i numeri alti devono soprattutto proteggere i numeri 1, mentre gli altri devono piuttosto garantire il capo.

Si è obbligati a far vedere il proprio cartoncino solo quando si è «toccati» da un giocatore avversario.
Il combattimento avviene con lotta a scalpo o a numeri o col semplice tocco.

**GTC - Shere Khan contro il Branco (10)**

Terreno di gioco: un cortile cintato di circa m. 40 per m. 20. Nel centro di questo cortile un quadrato di qualche metro di lato.
Materiale: 1 palla.
Il Branco è diviso in due squadre di cui una è circa un terzo dell'altra (es. 6 contro 18). La squadra minore rappresenta Shere Khan ed i Tabaqui suoi seguaci. L'altra rappresenta i lupi.
Scopo della squadra degli Shere Khan e Tabaqui: cercare entro un tempo determinato di colpire con la palla un certo numero di volte gli appartenenti alla squadra dei lupi (es. 25 colpiti in 20 minuti). Scopo della squadra dei lupi: cercare di non farsi colpire e ostacolare il gioco (vedi regole particolareggiate).
Vince la squadra degli Shere Khan se entro 20 minuti fa 25 centri. Viceversa vince la squadra dei lupi.
Regole: gli Shere Khan si possono passare la palla ma non possono muoversi con la palla in mano.
La squadra dei lupi può difendersi solo con le mani.
Non è permesso colpire la faccia e la testa.
Quando uno della squadra dei lupi si impossessa della palla può lanciarla lontano oppure può cercare di portarla entro il quadro nel centro del terreno di campo.
Se ci riesce, uno dei Tabaqui, a scelta del lupetto, deve considerarsi ferito.
La squadra degli Shere Khan deve cercare di impedire che il lupetto in possesso della palla arrivi al quadrato centrale. Basta toccarlo. In questo caso il lupetto deve cedere la palla alla squadra degli Shere Khan.
La squadra dei lupi non può passare la palla tra i propri componenti.
Tutti gli appartenenti alla squadra dei lupi colpiti con la palla devono considerarsi feriti.
Tutti i feriti (quelli rappresentanti i lupi colpiti dalla palla ed i Tabaqui scelti dai lupetti arrivati con la palla al centro nel quadrato centrale), ritornano in gioco solo dopo essere stati da uno dei vecchi lupi del Branco che li rimetterà in gioco dopo eventuali prove superate.
Osservazioni: il gioco è eminentemente tecnico: lancio e presa della palla colpire un bersaglio mobile.
Agilità fisica — destrezza — non è da trascurarsi il piano necessario alle due squadre per la buona riuscita del gioco.

Molto importante avere più di un vecchio lupo per le prove onde rimettere in gioco i lupetti feriti. Perché molti saranno colpiti, e c'è il pericolo che si accavallino e che quindi diminuendo i giocatori in campo, il gioco naufraghi.

**GC - Il collare di Bagheera (17)**

«Non c'è nessuno nella Giungla che sappia che io, Bagheera, porto questo segno... il segno del collare» (Il Fiore rosso).

*Quando:* in qualsiasi momento dell'anno, anche all'inizio, se si vuole caratterizzare con maggiore precisione il personaggio di Bagheera.

*Dove:* all'aperto.

*Durata:* 2 h.

*Svolgimento:* Racconto: «Bagheera racconta la sua storia» (Fiore rosso: 17 - «Ankus del re»: 92-99). Bagheera invita i lupetti a seguirla a caccia per andare alla ricerca del collare, ma prima vuole mettere alla prova il Branco.
Giochi e attività: corsa nel bosco con ostacoli, lotta allo scalpo, capriole e arrampicate sugli alberi, percorso nel bosco in silenzio. Al termine dei giochi, Bagheera lancia il branco lungo un percorso tracce che condurrà nella zona dove è nascosto il collare.
Qui si cerca il collare. Quando il collare è stato ritrovato, al suo interno viene letta la Parola Maestra della giornata «Ogni cosa ha il suo prezzo». Quindi Bagheera conduce il Branco alla caccia del *sambhur* che viene poi portato dove c'è il collare. Al termine, danza di Bagheera.

**GTC - Akela fallisce il colpo (36)**

Akela (può anche essere un lupetto) è al centro del cerchio e riceve la palla che viene lanciata dai lupetti. Ad un certo momento... la palla cade (Akela fallisce il colpo). Tutto il Branco si lancia allora in aiuto di Akela (lupi a lui fedeli) e tenta di riprendere la palla, passarsela almeno tre volte e poi farla prendere al volo da Akela. In questo caso la preda è stata stancata e Akela può dare il morso.
Il resto del Branco tenta di prendere la palla quando cade e lanciarla contro Akela (ribellione) e colpirlo dalla cinta in giù almeno due volte.
Il Branco può aiutare Akela a parare i colpi e le mani sono invulnerabili.
I capi sestiglia colpiti non vanno fuori gioco (essi sono giovani...).

**GTC - Il furto del fiore rosso (37)**

Due squadre in linea ad una certa distanza. Al centro il fiore rosso, un pallone. Al via i lupi partono in blocco per rapire il fuoco; non appena

uno di loro tocca il pallone, subito scattano i boscaioli che cercano di riprenderlo.
Il pallone si deve passare e deve essere lanciato oltre la propria linea di fondo. Vince chi porta più volte il fiore rosso dalla propria parte.

**GG - Mowgli ruba il fiore rosso (37)**

All'aperto. Cesto o simile con dentro carta rossa (il cesto del fuoco).
Numeri per presa allo scalpo. Cerchio delimitato molto bene.
Scopi: organizzazione, abilità, osservazione.
Al centro del villaggio degli uomini (cerchio aperto e ben visibile) c'è il cesto con il fiore rosso. Gli uomini non entrano nel villaggio (guardia alla barriera del villaggio). Mowgli ed i lupi devono cercare di entrare nel villaggio e portare fuori il cesto col fiore rosso.
Sia uomini che lupi lottano allo scalpo con i numeri. Vincono i lupi quando riescono a portare via il fiore rosso.
Si può ridare la vita e occorre dare tempo agli uomini di preparare bene le loro difese.

**GC - Il furto del fiore rosso (37)**

Ogni sestiglia si costruisce — ad una certa distanza l'una dall'altra — un villaggio (cerchio di 5 m. di diametro, fatto mediante rami, pietre, ecc.).
Dentro ogni cerchio viene messa una scatola di fiammiferi: quando un lupetto ci arriva, ne accende uno. Vince il campo che ha avuto meno fiammiferi accesi.
Notare la «tentazione» di accenderne due o tre insieme, che una volta vinta, costituisce una vittoria di lealtà eccezionale.
Al segnale, ogni gruppo lascia alcuni giocatori di guardia al proprio villaggio e se ne va ad attaccare gli altri. Il cerchio che delimita il villaggio è neutro, quindi qualsiasi lupetto che riesca ad entrarci è «tabù».
Per il riscatto, imporre una qualunque formalità: però non si potrà riprendere il gioco se non partendo dal proprio campo.
È bene convenire dei segnali per annunziare che la fine del gioco è vicina: od anche interromperlo con una «tregua», per permettere ad ogni campo di riorganizzarsi.
Combattimento a scalpo o con numeri.

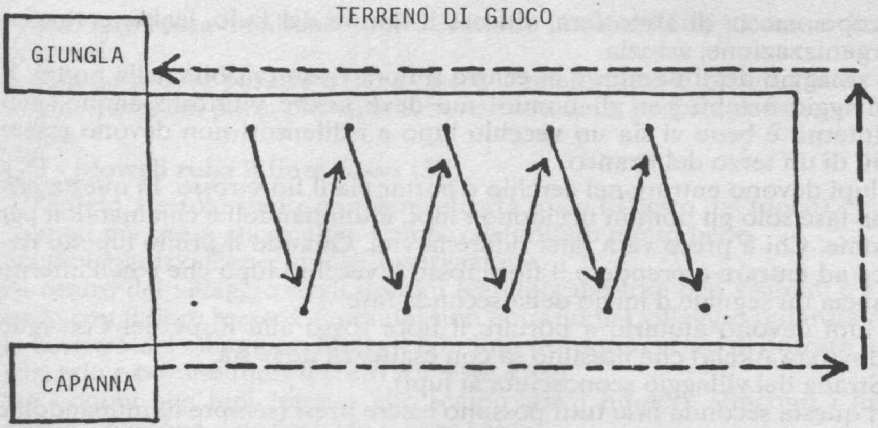
**GG - Rubare il fiore rosso (37)**

Nel bosco, gioco notturno di atmosfera.
Cesto con lanterna rossa (o lampada tascabile): è il fiore rosso.
Cerchio ben delimitato che rappresenta il villaggio - segnali di riconoscimento.

Scopo: caccia di atmosfera, vincere il timore del buio, lealtà, coraggio, organizzazione, astuzia.
Il villaggio degli uomini e al centro il fiore rosso (visibile nella notte). Il villaggio è tabù per gli uomini ma deve essere piuttosto ampio, nell'interno è bene vi sia un vecchio lupo e i difensori non devono essere più di un terzo del Branco.
I lupi devono entrare nel cerchio e portar via il fiore rosso. In questa prima fase solo gli uomini uccidono i lupi, illuminandoli e chiamandoli per nome. Chi è preso va a farsi ridare la vita. Quando il primo lupetto riesce ad entrare e prendere il fiore rosso il vecchio lupo che è nell'interno lancia un segnale d'inizio della seconda fase.
I lupi devono aiutarlo a portare il fiore rosso alla Rupe del Consiglio (dove sta Akela) che nessuno sa con esattezza dove sia.
(Strada del villaggio sconosciuta ai lupi).
In questa seconda fase tutti possono essere presi (sempre illuminandoli e chiamandoli per nome) e vincono i lupi che riescono a portare il fiore rosso ad Akela.
In caso un uomo riesca a recuperare il fiore rosso, tenterà di riportarlo nel villaggio e farcelo rimanere il più a lungo possibile.
Vedi per questo gioco le raccomandazioni fatte per l'altra caccia di atmosfera.
Occorre potersi fidare ciecamente della lealtà dei lupetti e della loro fraternità e spirito del bel gioco.

**GTC - Il viaggio del fiore rosso (37)** 17/3/95

I lupetti sono divisi in due squadre di egual numero di giocatori. Una che corre, che si trova nella capanna.
Una interna, disposta nel villaggio, come in figura.
La squadra interna si passa la palla come in figura (i passaggi sbagliati si ripetono). Questi giocatori rappresentano gli abitanti del villaggio che si passano la parola.
Quella nella capanna deve rappresentare i Mowgli che portano il fiore rosso dalla capanna nella Giungla, correndo attorno al campo, seguendo il tracciato tratteggiato.
I componenti di questa squadra corrono a turno uno alla volta (dare loro una finta torcia o altro che rappresenti il fiore rosso che essi devono trasportare correndo).
Quando tutti i componenti della squadra dei Mowgli hanno corso, vengono cambiati i campi.
Vince la squadra che riesce a fare il maggiore numero di passaggi validi, mentre l'altra corre.




Per tener conto dei passaggi far dire il numero progressivo ad alta voce dal lupetto che riceve la palla, in modo che il conteggio si faccia automaticamente.

**PG - Parla Shere Khan (43)**

Akela, Shere Khan, inizia un discorso; il lupetto a fianco, Mowgli, quando crede opportuno interrompe dicendo «non è vero».
Subito dopo deve parlare lui specificando il perché quanto diceva il primo non è vero, finché il vicino non l'interrompe... Così via.

**GC - Il gioco del fiore rosso (69)**

I lupetti sono divisi in due campi delimitati: i lupi e gli Shere Khan. Il campo dei lupi possiede il fiore rosso rappresentato da un fiammifero spento. Ciascun campo ha un capo. I lupi hanno i pugni chiusi e in uno di essi si trova il fiammifero. Al colpo di fischietto del capo degli Shere Khan, i lupi e gli Shere Khan devono cambiare di campo.
Gli Shere Khan hanno il diritto, durante la traversata, di prendere un lupo e il capo degli Shere Khan gli ordina di aprire una mano, una sola per traversata. Se il fiore rosso non è in quella mano, si continuano le traversate finché il fiammifero non viene trovato.
A questo punto, i lupi diventano Shere Khan e gli Shere Khan lupi. Fino al ritrovamento del fiammifero le mani che sono state aperte devono rimanere tali. Si può dare la vittoria alla squadra che è riuscita a scovare il fiore rosso in meno colpi.

**GTC - Mowgli brucia Shere Khan (69)**

In tana o cortile.
Un rotolo di rotocalchi (è il fiore rosso); un cesto con carta colorata (il vaso del fiore rosso); un cerchio piuttosto largo (Rupe).
Mowgli è dentro il cerchio e custodisce il vaso del fiore rosso. In mano ha il rotolo che rappresenta il bastone acceso del fiore rosso. Al di fuori del cerchio sono i quattro fratelli con lo scalpo rosso (volendo e servendo si può aggiungere Bagheera o altri a seconda del numero dei giocatori).
Intorno alla Rupe ed ai quattro fratelli tutti i lupetti fanno i ribelli e hanno con loro Shere Khan. Portano scalpo azzurro. Mowgli e Shere Khan sono senza scalpo.
I lupi lottano tra di loro (i quattro contro i lupi ribelli) allo scalpo. Shere Khan scalpa i quattro fratelli senza poterne essere scalpato mentre Mowgli colpisce e manda fuori gioco, colpendo con il bastone (rotolo) chiunque gli capiti a tiro dei ribelli.
I ribelli devono cercare di prendere il fiore rosso senza essere scalpati o colpiti da Mowgli e lo stesso deve fare Shere Khan.
Quando Mowgli colpisce Shere Khan con il fiore rosso vince perché Shere Khan bruciato e dolorante fugge via dalla Rupe seguito da tutti i lupi ribelli.
Si può ridare la vita.

**PG - Le lacrime di Mowgli (76)**

Staffetta per sestiglie.
Con il contagocce riempire una bottiglietta.

**GCT - Il fiore rosso**

*Dove:* in un luogo senza particolari caratteristiche.

*Durata:* 4 h. circa.

*Svolgimento:* Racconto: 1-3.
Attività: le tracce della Giungla.
«Mowgli imparava il significato di ogni cosa nella Giungla».
Giochi con segni di pista e di identificazione dei personaggi della Giungla, di massime, parole maestre, ecc.
Giochi natura, di osservazione e descrizione.
Racconto: 4-40.
Attività: «Se sa farlo un cucciolo, non c'è da aver paura».
Costruzione di cestini di vimini o di ciotole di argilla per conservare il fuoco.
Gioco: la conquista del fuoco al villaggio degli uomini. Senza farsi pren-

dere dagli uomini (vecchi lupi), (presa a tocco), i lupetti devono entrare nella zona delimitata.
Viene così dato loro un po' di fuoco (braci e piccoli ramoscelli) da mettere nelle ciotole.
Racconto: 41-46.
Giochi di applicazione: piccoli giochi con il fuoco.
Corsa con le candele.
Bruciare uno spago teso ad una certa altezza.
Spegnere le ciotole con lanci di acqua e poi riaccenderle. Al termine dei giochi, alla chiamata di Akela, i lupetti corrono alla Rupe del Consiglio con le loro ciotole che vengono messe in mezzo al cerchio.
Racconto: 47-85.
Danza del Fiore rosso.
Consiglio della Rupe: come il Branco ha giocato?
I lupetti seguono le tracce di Shere Khan o di Mowgli e dei vecchi lupi
Al termine, il Consiglio della Rupe è chiuso con il grande urlo.

**GCG - Il fiore rosso**

*Dove:* all'aperto, in un luogo che offra più spazi diversi (bosco, prato...), con eventualmente un roccolo o una cascina da utilizzare come villaggio degli uomini.

*Durata:* è una caccia di tutto il giorno, occupando circa 6-7 h., pranzo compreso.

*Svolgimento:* Racconto 1-3.
Attività: «Percorso di Bagheera». È un percorso fisico ad imitazione delle cacce di Bagheera. Le possibilità di invenzione e di adattamento sono innumerevoli: da un semplice percorso di corsa, salti, capriole ed arrampicate nel bosco, ad un più articolato «percorso Hébert».
Racconto: «La scoperta della Giungla da parte di Mowgli».
È possibile, unendo brani tratti da racconti diversi, descrivere con una certa precisione l'ambiente della Giungla e come Mowgli, vivendo in essa, piano piano impari a conoscerla.
Attività: costruzione del plastico della Giungla con elementi trovati sul posto.
È un'attività sia manuale che creativa e di rielaborazione personale e di gruppo dell'ambiente che fa da sfondo alle cacce del Branco.
Racconto: 6-46.
Gioco di applicazione: «La pazzia di Tabaqui».
Al termine del gioco, ad ogni Tabaqui, viene dato un contrassegno diverso da quello che ricevono i lupetti e che servirà per il grande gioco successivo.

Grande Gioco: al pomeriggio, dopo aver rilanciato l'atmosfera e l'ambientazione, parte il grande gioco tra i lupi e i Tabaqui.
La squadra dei lupi deve andare al villaggio degli uomini e conquistare il fuoco che vi è custodito.
Il fuoco è difeso dagli uomini (vecchi lupi) che chiamano per nome i lupetti (stolking), i quali devono cercare di entrare nel villaggio senza farsi vedere.
Una volta recuperato il fuoco (fatto con carta crespa), una fiamma per ogni lupo, i lupetti devono portarlo alla Rupe del Consiglio.
Mentre avviene tutto questo, i Tabaqui vanno alla ricerca di Shere Khan seguendo un percorso tracce (fatto con rifiuti). Una volta trovata la tigre (un vecchio lupo), si organizzano per la seconda parte del gioco che consiste nell'attaccare i lupi che portano il fuoco alla Rupe.
Il combattimento avviene a scalpo. Le vite vengono date al superamento di prove presso i rispettivi vecchi lupi.
I Tabaqui non possono avvicinarsi né al villaggio degli uomini, né entrare nel cerchio della Rupe.
Quando tutto il fuoco è stato preso al villaggio, o al tempo giusto, Akela dalla Rupe chiama tutto il Branco.
Akela termina il racconto: 47-85.
Danza del Fiore rosso.
Dopo la danza viene messo a confronto il numero delle fiamme in possesso di ciascuna squadra e si dichiara il vincitore del gioco.

**CG - Il fiore rosso**

*Quando:* è una caccia serale da realizzarsi durante un pernottamento o alle vacanze di Branco.
Segue il bivacco, ma fa parte di esso e quindi non si protrae eccessivamente.

*Dove:* in una zona sicura con spazi ampi.

*Durata:* 1 h. circa.

*Svolgimento:* il bivacco viene lanciato in clima Giungla ed ogni sestiglia presenta con un mimo o una scenetta un episodio della vita di Mowgli e un canto. Il bivacco viene ulteriormente animato da piccoli giochi di Kim, di imitazione, sempre in tema Giungla. Quindi Akela, parlando al Branco, ricorda che c'è sempre un momento in cui le tracce dei nemici di Mowgli attraversano la sua pista e che bisogna stare in guardia.
Nello stesso momento entra nel cerchio di corsa Chil, che avverte che ha scorto, dove il Branco dorme, una grande confusione, e che probabilmente erano Shere Khan e Tabaqui.

Il Branco, di corsa, si reca a vedere e trova tutto il materiale in disordine con tracce di tigre e di sciacallo (cartoncini con impronte).
Akela consiglia di stare all'erta e dice che per difendersi, almeno quella notte, è necessario procurarsi il fiore rosso di cui gli animali hanno paura. Però solo Bagheera sa come procurarselo.
Il Branco, allora, seguendo da lontano i fischi di Chil, si porta alla tana di Bagheera, che conduce i lupetti all'inizio di un grande prato in fondo al quale c'è acceso un fuoco. I lupetti devono cercare di avvicinarsi al fuoco senza farsi vedere né prendere.
Quando arriva al fuoco ogni lupetto riceve una piccola torcia o un pezzo di ramo che deve portare alla Rupe dove aspetta Akela. Quando tutti i lupetti sono arrivati, con le torce si accende il fuoco che custodirà quella notte il Branco.
Attorno al fuoco poi, termina il racconto e viene danzata la danza del Fiore rosso.

# 6. LA TIGRE! LA TIGRE!

Mowgli affronta la sua prova: sfiderà Shere Khan e ne avrà ragione. Forte degli insegnamenti ricevuti e del rispetto della Legge, che gli hanno meritato il favore della Giungla e l'appoggio indispensabile di Akela e Fratel Bigio, Mowgli combatte con astuzia, volontà e intelligenza l'arroganza e l'ottusità tipica dei violenti e di Shere Khan.

Colui che credeva di bastare a se stesso e considerava gli altri solo se strumentali ai suoi fini, l'adulatore, l'ingannatore, il grossolano ipocondriaco incapace di dominare gli istinti della fame e della sete, dispensatore di favori e rogna, nel momento del confronto e della lotta è solo, abbandonato da tutti. Invidia, rancore, paura e disprezzo gli fanno invisibile compagnia mentre la Giungla informata ed elettrizzata dell'avvenimento si tiene in disparte, indifferente. Il pesante giogo imposto ai rognosi seguaci, il timore diffuso nella Giungla di assistere al coagulo di un potere illimitato e di una protervia senza confini, la presunzione della propria forza e la sopravvalutazione narcisistica di sé, tutto contribuisce e condanna la tigre all'isolamento. L'inconfessato desiderio di vederla soccombere e l'opportunismo di chi resta a guardare in attesa dell'esito finale, evidenziano i sentimenti e la disaffezione che circondano Shere Khan: di un padrone così si può fare a meno. Ed è il linguaggio dei vili profittatori. Nella Giungla non c'è bisogno di padroni di nessun tipo. C'è la Legge, proprio per questo. E Mowgli, che si batte per difendere la sua vita ed il ripristino della Legge, non sarà un padrone bensì il Signore della Giungla, rispettato, non temuto, utile agli altri, non servito. E solo il servo degli altri — non un padrone —, solo colui che viene per servire può andare oltre la Legge, superarla ed offrire alla Giungla un modo nuovo per vivere con essa. Se Mowgli per difendere la Legge — e non il proprio appetito o le proprie voglie — combatte il campione del male a rischio della vita, può veramente diventare un punto di riferimento morale ideale.

Contrasta con la solitudine mortale della tigre l'affetto tangibile di cui è circondato Mowgli. Il ragazzo ha bisogno d'aiuto e non gli viene lesinato: chi ha veri amici nella vita, e non sudditi invidiosi, non sarà mai solo.

Al termine della caccia, Mowgli, dopo essersi allontanato dal Branco, verrà scacciato dagli uomini. Tornerà nella Giungla per cacciare con i quattro fratelli di tana. Il Branco è ancora disperso e non ancora in grado di riunirsi. Le ferite hanno bisogno di tempo per rimarginarsi.

Il racconto è suddiviso in quattro brani da narrare nel corso di quattro distinte riunioni. Verrà presentato e utilizzato nel periodo marzo-aprile. In aggiunta ai numerosi spunti di attività contenuti nel racconto (giochi, abilità manuale, espressione, Kim...), la morte di Shere Khan si presta magnificamente per un grande gioco in tema Giungla.

Il secondo trimestre di attività col Branco è ancora caratterizzato dalla presenza della Giungla che però si allarga e si apre ad altri diversi apporti (tecnica, racconti vari, attività in stile lupetto), per un più completo equilibrio degli elementi che concorrono alla formazione del lupetto, in conformità agli obiettivi formulati nella pista di Branco (obiettivi, è evidente, che non possono essere affidati unicamente al racconto e al gioco delle «Storie di Mowgli»). Sono i mesi in cui si lancia la tecnica nel Branco (e può essere utilizzata al riguardo la descrizione del soggiorno di Mowgli presso il villaggio degli uomini), si fa uso delle attività a tema, si offrono spunti significativi per l'educazione all'internazionalismo (Giornata del Ricordo) e ci si prepara alla Pasqua. Anche «La Tigre! La Tigre!» non è riferibile a nessun momento particolare nell'esperienza personale di un lupetto o una lupetta nel Branco. Pur non coincidendo temporalmente con una delle tappe della progressione personale, la vicenda di Mowgli evidenzia che se Shere Khan è il suo nemico personale «Io con gli altri — con i vecchi lupi e il Branco —» (prima stella), posso sconfiggerlo.

**Canti** (NCLC)

Caccia al *sambhur* - (Canto di caccia, propone l'immagine del Branco guidato da Akela).
Attorno alla Rupe - (Terza strofa del canto già insegnato ai tempi de «I fratelli di Mowgli»).
Fratelli alla candida luna - (Terza strofa del canto già insegnato ai tempi de «I fratelli di Mowgli»).

**Danze**

Danza della morte di Shere Khan (DG - MdL).

**Ban**

Il fucile di Buldeo (NCLC).

## LA TIGRE! LA TIGRE!

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 1<br>— ... lo percorse al piccolo trotto, con lena costante... la valle si apriva a formare una larga pianura di rocce... | FORMAZIONE FISICA<br>ABILITÀ MANUALE<br>OSSERVAZIONE | — gare di corsa<br>— passeggiate<br>— disegni, planimetrie, plastici<br>— spunto per le vacanze di Branco (posti nuovi)<br>murales | |
| 2<br>— ... spalancando la bocca e indicandola cercò di far capire che aveva fame | ESPRESSIONE | — mimo<br>— ombre cinesi | AM: vita tribù<br>PG: Mowgli entra nel villaggio |
| 7-10 | OSSERVAZIONE | — giochi di Kim | GC: Messua |
| 12-13<br>— ... bisogna che impari il loro linguaggio... Mowgli lo imitava perfettamente | ESPRESSIONE | — giochi di imitazione<br>— comporre parole<br>— voci di persone, animali | |
| 14 | ALLENAMENTO SENSI | — stolking | |
| 16 | OLFATTO<br>MORALE PER TIPI:<br>FRATEL BIGIO<br>FEDELTÀ, COSTANZA, SINCERA AMICIZIA | — giochi di Kim | GC: i lupi di Shere-Khan |
| 19<br>— ... ma essere informati è sempre bene | FORMAZIONE SOCIALE | — raccogliere notizie sul quartiere, sulla città | |

## LA TIGRE! LA TIGRE!

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 23<br>— ... egli era occupato ad imparare usi e costumi. Imparare qualcosa attorno alle monete | FORMAZIONE SOCIALE | — conoscenza di ambienti<br>— conoscenza e uso del denaro | PG: Mowgli impara il linguaggio<br>GTC: oggetti della capanna<br>AM: una capanna indiana<br>AM: planimetria Giungla<br>AM: plastico casa o città |
| 24-27<br>— ... non aveva la minima idea della sua forza | SVILUPPO FISICO<br>SOCIALITÀ<br>ESPRESSIONE | — giochi di forza e resistenza<br>— valutazione e comparazione forza<br>— uguaglianza fra gli uomini<br>— racconti e mimo | EF: i racconti di Buldeo<br>PG: chi è Buldeo?<br>GC: il fumo di Buldeo<br>GTC: al pascolo i bufali |
| 34-35 | FORMAZIONE FISICA<br>FORMAZIONE MORALE: STUDIO E LAVORO<br>NATURA<br>ABILITÀ MANUALE | — staffetta in groppa<br>— ciascuno il proprio ruolo e i propri compiti<br>— bisogna fare così impegno anche per le cose che non ci piacciono tanto | PG: Mowgli e Kamia<br>AM: il fiore del villaggio<br>GTC: Fratel Bigio segue Mowgli<br>PG: bufali e mandriani |
| 36<br>— ... è un ordine, rispose Mowgli | OBBEDIENZA | — attività che richiedono osservazione della regola | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 38-39<br>— Aspettami nel burrone vicino l'albero del Dhack<br>— Intrecciavano cestini d'erba, infilavano collane<br>— Contemplano una lucertola che si rotola sopra un sasso ed un serpente che dà la caccia a una rana<br>— Cantavano lunghe cantilene... | ALLENAMENTO SENSI<br>ABILITÀ MANUALE<br>ATTIVITÀ NATURA<br>ESPRESSIONE | — giochi di orientamento<br>— lavori di vimini, creta<br>— canti<br>— danze | PG: orientarsi<br>AM: quadretti con il riso<br>AM: scubidù<br>AM: lavori con rafia |
| 40-43<br>— Vedeva la schiena di Fratel Bigio a un miglio e mezzo di distanza... tendendo l'orecchio ai rumori attorno a lui | ALLENAMENTO SENSI<br>CARATTERE<br>METODICITÀ | — vedere lontano<br>— sentire da lontano | GTC: i fiori rosso oro del Dhak<br>GC: albero del Dhak<br>GC: messaggio sotto l'albero |
| 44<br>— ... mi ha raccontato ciò che mi premeva sapere | MEMORIA | — riferire un messaggio<br>— morte di Tabaqui | GTC: cacciano Tabaqui |
| 46<br>— Ricordati che Shere Khan non è stato mai capace di digiunare, nemmeno per amore di vendetta | MORALE PER TIPI:<br>SHERE-KHAN<br>(SCIOCCO,<br>IMPREVIDENTE) | | |
| 49<br>— ... portare la mandria alla imboccatura superiore attraverso la Giungla e poi buttarla.... a precipizio | TATTICA<br>ASTUZIA | | |

## LA TIGRE! LA TIGRE!

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 52 | SVILUPPO FISICO | | GTC: la mandria dei bufali<br>GTC: la divisione dei bufali<br>GC: divisione mandria |
| 53-54 | OBBEDIENZA | | |
| 55-61 | COLLABORAZIONE | — giochi di squadra<br>— spunti; il lupo, il cucciolo<br>— si cammina insieme | GTC: cercate Shere-Khan |
| 62<br>— ... non ci hanno ancora fiutato | ALLENAMENTO SENSI | — giochi di Kim (olfatto) | GTC: al suo giusto posto |
| 63-65 | RICHIAMI<br>SEGNALAZIONI | | |
| 67-68 | ALLENAMENTO SENSI<br>CORAGGIO | — giochi di Kim (odori).<br>— lotta dei bufali | GTC: Rama puntò Shere-Khan<br>GTC: Shere-Khan scappa |
| 72<br>— Fratelli, è stata una morte da cane | MORTE<br>DI SHERE-KHAN | — ricordate con attività diverse in vari momenti della vita del branco | |
| 73-75 | ABILITÀ MANUALE | — saper usare il fuoco<br>— sbucciare frutta, patate | GC: scuoiare Shere-Khan<br>GTC: Buldeo brucia baffi |
| 86 | ESPRESSIONE | — raccontare favole, superstizioni<br>— mimarle<br>— sceneggiarle | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 89-100 | ABILITÀ FISICA | — precisione nella mira<br>— tiro a segno con la palla (progressione; bersaglio fisso, mobile, di varie grandezze) | GTC: Buldeo spara a Mowgli<br>GCT: il Tulsi |
| 105<br>— ... per mantenere la mia parola | PROMESSE | — racconti | |
| 107<br>— ... Mowgli distese la pelle sulla pietra spaziosa | | — spunti per la Tana o la Rupe del Consiglio: attaccare in tana la pelle di tigre conquistata dopo una caccia | GTC: Mowgli porta la pelle alla Rupe |
| 108-113<br>— ... Mowgli compose una canzone... danzando su e giù sulla pelle...<br>— ... siamo stanchi di vivere senza legge e vorremmo essere di nuovo il Popolo Libero...<br>— ... e noi cacceremo con te, dissero i quattro fratelli di Tana | ESPRESSIONE<br>LEGGE-LIBERTÀ<br>FEDELTÀ<br>AMICIZIA | — inventare canzoni e danze<br>— racconti<br>— rivedere la Legge e sottolineare la sua importanza | |
| 1-115 | | | GCG: Tigre, Tigre!<br>GGG: Tigre! Tigre!<br>GCG: Tigre! Tigre!<br>riunione a tema |

**PG - Mowgli entra nel villaggio (2)**

Due o tre lupetti al centro di un campo spazioso; al via il resto del Branco cerca di passare da una parte all'altra del campo senza farsi toccare da quelli che sono al centro.

**AM - Vita tribù (2)**

Con delle grosse ghiande e con degli stecchini, con l'aggiunta di qualche tappo, si possono fare tante simpatiche figurine o se volete costruirvi anche un teatro di marionette.
Con pennarelli e colori ad olio trasformate le ghiande nei volti dei vari personaggi. Appuntite poi delle lunghe strisce di compensato ed infilate le testoline preparate.
Decorare le strisce di legno a seconda del capo che sostengono.
Con due scatole da scarpe si costruisce un mini teatro.
Coprire le pareti di cartone con carta bianca e su di essa eseguire le decorazioni e gli scenari.
Dipingere poi i fondali e le quinte.
Non rimane ora che organizzare la recita e preparare il copione.

**PG - Messua (8)**

Un lupo bendato (Messua) cerca di riconoscere Mowgli, tastandogli la faccia con il dietro di un cucchiaio.

**GC - I lupi di Shere Khan (18)**

Materiale: delle palle di stoffa o sacchetti pieni di gesso in polvere, delle strisce di carta.
Shere Khan con i lupi che hanno lasciato il Branco, incapaci di cacciare nella Giungla, vanno ad uccidere gli armenti nel villaggio degli uomini.
Tracciare il limite del villaggio degli uomini e porre nei suoi punti strategici quattro lupetti. Delle strisce di carta sparse dentro i limiti del villaggio rappresenteranno gli armenti. Shere Khan con i suoi lupi deve cercare di portarli via. I difensori, fermi nei posti loro assegnati, lanceranno le palle (fucilate). I lupetti colpiti, siccome feriti, confonderanno le idee dei difensori, girando minacciosi intorno al villaggio senza varcare i suoi limiti.
Vince Shere Khan e seguaci se portano via tutti gli armenti; viceversa vincono i difensori.

**PG - Mowgli impara il linguaggio (23)**

Sestiglie in formazione di staffetta, ogni lupetto a 10 metri di distanza dall'altro. Akela dice una parola al primo che corre a riferirla al secondo e così via fino all'ultimo che la riferisce ad Akela.

**GCT - Oggetti della capanna (23)**

I giocatori vengono chiamati a tre a tre (a cinque a cinque se molto numerosi) e bendati. Si pone nelle mani del primo della fila un oggetto e gli si concede un minuto di tempo per toccarlo, tastarlo e «studiarlo» con il tatto. Dopo un minuto l'oggetto passa al secondo giocatore, il quale intanto aveva esaminato un altro oggetto, mentre il terzo faceva lo stesso con un terzo.
Dopo tre minuti il vecchio lupo ritira gli oggetti e li nasconde, toglie le bende ai giocatori e li invita ad andare a disegnare su un foglio i tre oggetti esaminati.
Ci sarà chi preferirà sfruttare elementi già presenti nel terreno. Lasciate sbrigliare l'inventiva.
Non dimenticate che il «Il libro della Giungla» non è una guida del Touring Club: è un'opera poetica alla quale sarebbe troppo chiedere una precisione da mappa catastale. Anche l'approssimazione fa dunque parte essenziale del mondo di Mowgli.

**GC - Giungla a rilievo**

Occorrono quattro piantine della Giungla di Mowgli; i luoghi principali, *Tane Fredde,* il villaggio, la Rupe, i campi arati, ecc., devono essere disegnati a parte, tanti quante sono le piantine, in modo da poter essere applicati al punto giusto sulle medesime.
Al via, ogni sestiglia va alla ricerca dei pezzi custoditi dai vecchi lupi in una fortezza, che i lupetti devono superare senza farsi colpire dai loro dardi (tappi). Ogni volta che un lupetto penetra all'interno, ha diritto ad un pezzo che porta subito nella sua base. Esauriti i pezzi si barattano quelli mancanti con la morra cinese: s'incollano poi al punto giusto, in maniera da risultare in rilievo, sulle cartine precedentemente ricevute. Vince la sestiglia che oltre a presentarsi per prima, ha ben disposto l'insieme.

**AM - Rustico della propria casa e quartiere (23)**

La valle sboccava in una grande pianura... era stato tirato da parte.
Costruzione di un plastico ideale, con materiale eterogeneo, naturale, ovvero soltanto artificiale (sassi e frasche cioè, ovvero stecchini, biglietti del tram e carta colorata).

Disegno dei luoghi su grandi superfici bianche o colorate, utilizzando carboncino o gessi, o colori a cera.
Ricostruzione fotografica (utilizzare vecchi numeri di Missioni o altra rivista con belle fotografie, di terre esotiche) su un grande pannello da appendere nella tana (toglierlo quando l'interesse sia ormai tramontato).

**EF - I racconti di Buldeo... (24)**

Bisogna risalire a molti, moltissimi anni fa...
Era il tempo quando le bestie regnavano.

**rodaggio** Il suono del tam-tam penetrava nel più profondo della Foresta Senza-Nome e da ogni parte si dirigevano verso il posto della Rupe del Consiglio. Tutti venivano: la tartaruga dal dorso duro,
**marcia** il grosso pitone di roccia che ha tutte le pene del mondo a disfare i suoi nodi. Il cobra con i suoi occhiali tutti nuovi, il serpente a
**corsa** sonagli con i campanelli che non smettevano di suonare. Il Tizio che io non conosco, Kaa, l'elefante che mette le zampe nel naso, la piccola bestiolina trotterellante, il Gran Duca, il pappagallo che ripete sempre la stessa cosa, il pesce volante che vola, il pe-
**quadrupedia** sce non volante che non vola, l'anguilla, il formichiere col naso nel suolo davanti la formica e la formica prudente dietro il formichiere, e moltissimi, moltissimi altri...
Quando tutti furono là, ai piedi della Rupe, il pesce volante che vola a fianco del Gran Duca, il Tizio che io non conosco, il pesce che non vola vicino all'anguilla, la formica lontano dal formichiere, il pitone coi suoi nodi, l'elefante con le sue dita nel naso, tutti ben seduti ai piedi della Rupe e silenziosi — salvo il pappagallo che ripete sempre la stessa cosa e che si era appollaiato su di un albero — il Genio dei Geni parlò: «Ailé anadà molokukù!
**arrampicata** Olué! Kusì! Kusà! Pilù». E tutti si voltarono perché quello voleva dire: «Popolo potente delle terre, delle arie e dei mari, una cosa terribile, orribile è arrivata. Guardate piuttosto ai piedi della Rupe...».
E tutti videro, tranne il cobra poiché i suoi occhiali non gli andavano bene. E tutti videro, tranne il cobra, uno sconosciuto, attaccato alla roccia, attorcigliato come l'anguilla, malgrado il rispetto che le debbo, il naso nel suolo come il formichiere e che aveva piedi dappertutto, dalla testa alla coda, sotto le braccia, alla testa, sotto il ventre, dappertutto. Era il millepiedi o, se preferite, il millezampe.
«Olué», riprese il Genio, ciò che significava propriamente: «Esso

è passato sulle nostre terre. Esso ha calpestato le erbe del cobra, le pietre del pitone delle rocce, l'aria del pesce che vola e le acque del pesce che non vola.
Con i suoi mille piedi ha fatto mille tracce. Deve quindi sopportare mille morti. Solo questo ci può compensare... ed ancora...».
Questa ultima parola valse soprattutto. Un grande clamore s'elevò. Era una condanna a mille morti... **grida**
Una voce tuttavia s'alzò, senza dubbio quella del pappagallo, il solo che aveva un seguito nelle idee. Esso perorò. Perorò tanto e così bene che il Genio dei Geni pianse, e che tutti, per rispetto, piansero. E decisero di liberare il povero millezampe con le sue zampe. **canti**
Nel mezzo dunque dei pianti lo slegarono. Lo amputarono tuttavia — inezia — di due zampe che si divisero e le mangiarono subito. Le emozioni aumentarono l'appetito: è un fatto molto conosciuto.
Il millepiedi libero, con i suoi piedi, piangendo di contentezza anche lui, e di dolore, solo lui, riprese dunque gusto alla vita. Ah! questa vita! Di quanta vanità le sembrava! Quanto vuoto finora!... Giurò dunque subito di consacrarsi agli altri col regalare i suoi piedi, di fare del bene ai meno fortunati. Partì in una estasi generale... **canti**
Da allora la sua vita non fu che una vita di sacrificio. La lumaca, che si porta la sua casa e che non vede più lontano della fine del suo naso, ricevette due zampe — con le quali issare i suoi occhi a qualche altezza e scoprire mondi nuovi. Il lumacone lento, ricevette lo stesso regalo. Il padre insetto, la madre insetto e la famiglia degli insetti ebbero fiuto dell'affare ed implorarono anch'essi qualche zampa: e si fecero le antenne. Nel più profondo delle acque il tritone gemeva. «Abbiate dunque delle zampe», disse il nostro eroe, e le gettò. Il girino rotondo, disperato d'essere così differente dalla rana e di non potersi far amare, ne ebbe anch'esso. E così l'airone dai piccoli piedi e dal piccolo collo, che diventò l'airone dai lunghi piedi, immanicato da un lungo collo. Sotto i Tropici, la giraffa deperiva presso le fronde verdi d'una palma che non poteva raggiungere: «Dammi delle zampe, tu che ne hai tante. Mi serviranno ad allungare le mie». E le ebbe. «Dammi delle zampe!» gridò il canguro, con i suoi piccoli nella tasca, che fugge davanti al leone. «Una zampa, nient'altro che una zampa», domandava lo sgabello barcollante. «Oh! Avere tre zampe da te», implorava la marmitta panciuta. Ed esso donò. Donò. **sollevamento** **trasporto** **lancio** **salto** **equilibrio**

**lotta e difesa**

Dappertutto, dappertutto essò donò, su tutti i Continenti, sul Vecchio e sul Nuovo, su quello che .stava per diventare Vecchio e su quello che non era ancora Nuovo, fedele alla sua missione d'amore... fino al giorno in cui l'Uomo arrivò e riempì di terrore, le bestie che non osavano più parlare, più vivere, più dare, domati e addomesticati...

**PG - Chi è Buldeo (25)**

Il Branco è seduto in cerchio. Akela distribuisce 5-6 sacchetti di carta in uno dei quali ha messo il tabacco (che in precedenza i lupetti avranno odorato), negli altri lana o bambagia. Al segnale tutti si alzano e si mettono ad annusare i sacchetti, tenuti bene in mostra dai possessori, alla ricerca di quello con il tabacco. Appena uno crede d'avere individuato l'odore del tabacco grida: «Buldeo», e conduce il possessore del pacchetto da Akela. Se ha indovinato Akela gli assegna un punto e il gioco continua. Se fatto nella penombra, luce di candela, il gioco riesce meglio.

**GC - Il fumo di Buldeo (25)**

Il Branco in cerchio stretto, gomito a gomito; ogni lupetto è munito di una mazza di giornale. Akela passa al di fuori del cerchio e, senza farsene accorgere, tocca un lupetto (il lupo che al fiuto ha riconosciuto Buldeo), che incomincia subito a picchiare con la mazza il lupetto alla sua sinistra (Buldeo), subito imitato dal resto del Branco. Buldeo per salvarsi deve raggiungere la tana, il villaggio, senza difendersi. Verso la fine Akela tocca più d'un lupetto.

**GTC - Al pascolo i bufali (25)**

Il terreno è cosparso di ostacoli, rappresentati da cerchi tracciati per terra.
I bufali stanno (bendati) in riga sulla linea nella partenza. Davanti a loro stanno i loro Mowgli, rappresentati da altrettanti giocatori, che essi tengono al guinzaglio (un lungo spago); i Mowgli devono condurre i loro bufali il più rapidamente possibile, dalla partenza alla linea di arrivo, evitando che mettano il piede nelle buche.

*Variante*

I lupetti sono divisi in gruppi di due, in cui un lupetto, quello guidato, è bendato, mentre l'altro deve guidarlo per mezzo della sola voce, dandogli le opportune indicazioni.

Le coppie devono raggiungere in tale maniera una meta prestabilita di cui sono a conoscenza le sole guide.

**PG - Mowgli e Kamia (34)**

Due file di lupetti ad occhi chiusi, meno gli ultimi due, che gridando ordini cercano di far arrivare le proprie mandrie al di là di un campo intralciato da ostacoli.

**AM - Il fiore del villaggio (34)**

Impariamo adesso a costruire con carta e colla i fiori del nostro giardino; quelli che anche durante l'inverno saranno... freschi e belli, ma purtroppo senza profumo.
Per queste costruzioni occorre carta colorata leggera (carta crespa o carta seta o, nel peggiore dei casi, carta velina colorata), qualche pezzetto di fil di ferro dolce (o anche filo di rame elettrico), un paio di forbici a punte rotonde, colla d'amido o di resina.
Il gambo dei fiori sarà naturalmente in fil di ferro che potremo ricoprire con carta velina verde e colla abbondante; le foglie saranno in carta verde lucida e inserite nel gambo mano mano che sarà ricoperto.
Per ottenere certi petali a ricciolo basta passare le striscioline di carta contro una matita o contro le forbici stesse (v. figura).
Tutti i fiori si iniziano curvando il fil di ferro ad U rovesciato e inserendo nella piegatura un rotolino di carta molto stretto di circa 1 cm., contro il quale si disporranno i petali e la corolla del fiore. Terminata la costruzione si ripiega su se stesso definitivamente il fil di ferro e si ricopre con carta velina verde.

*Il papavero*

Un quadrato di carta rossa: piegare seguendo le mediane. Arrotondare l'angolo opposto al centro, spiegare il foglio e dividere ancora di più i petali tra di loro a circa 1 cm. dal centro. Con carta nera costruire una banda di piccole frange (v. fig. 3). Infilare il gambo e ricoprirlo di carta verde.

*La malva*

Un quadrato di carta piegato seguendo le diagonali e quindi ancora una volta in modo che i lati esterni del triangolo ottenuto combacino ancora

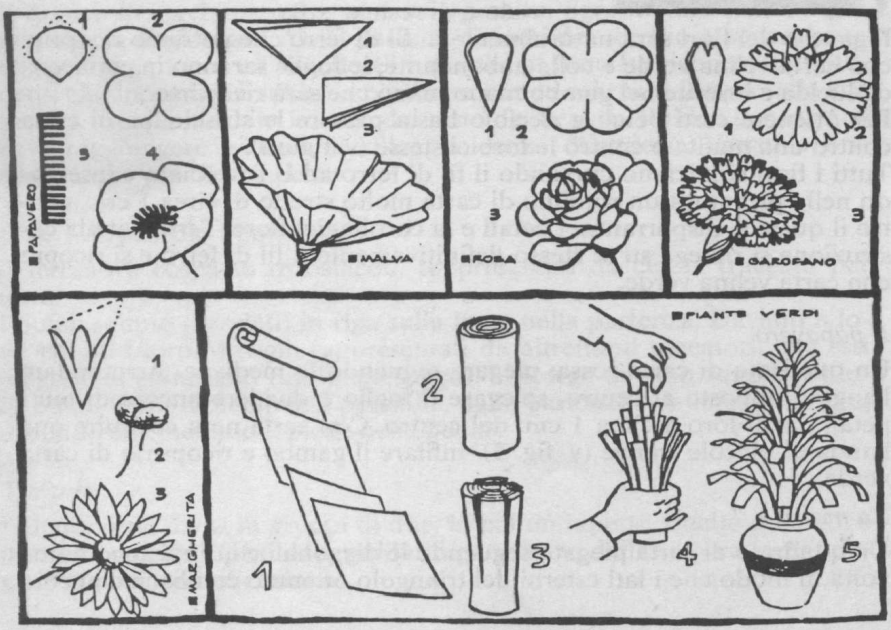
una volta. Tagliare la punta opposta all'angolo interno quasi orizzontale. Infilare il gambo in fil di ferro. Si possono costruire i fiori di malva con carta viola, rossa, gialla, ecc.

*La rosa*

Un quadrato di carta piegato come per la malva e piegato ancora una volta su se stesso. Arrotondare la punta con le forbici per i petali e dividere i petali tra loro tagliandoli fino a circa 1 cm. dal centro. Preparare altre due forme come la prima; arricciare i petali uno per uno, gli esterni di più degli interni. Infilare il gambo. Rose rosse, bianche, rosa, gialle, ecc.

*Il garofano*

Un quadrato di carta (tutti i colori sono buoni) piegato come per la rosa, ma tagliato come nella figura 1, prima in centro al petalo in alto, poi ai due lati. Preparare almeno tre di queste corolle da sovrapporre l'una all'altra ed eventualmente incollarle: infilare il gambo e preparare un po' di carta verde per accogliere la corolla intorno al gambo (v. fig. 3).



*La margherita*

Un quadrato di carta piegato come per la malva: tagliare i petali come nella figura e preparare almeno una seconda forma identica per completare la corolla. Un po' di cotone imbevuto di inchiostro giallo sarà fermato al fil di ferro piegato ad U al posto della carta e la corolla di carta bianca sarà molto aperta per mostrare il centro del fiore.

*Un po' di verde*

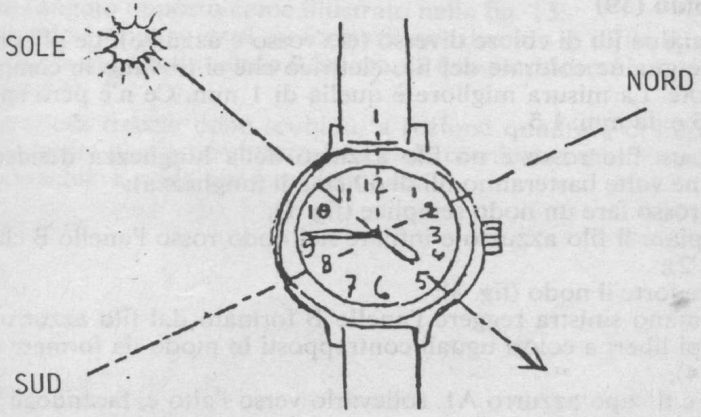
Arrotolando strettamente della carta verde, effettuando delle incisioni abbastanze profonde (v. fig. 3) e quindi, sfilando il rotolo dal centro verso l'alto e arricciando le strisce ritagliate, potrai ottenere del verde per abbellire una stanza o la sede.

**GTC - Fratel Bigio segue Mowgli (35)**

Lungo un percorso stabilito è strofinata in più punti una cipolla. I lupetti singolarmente e bendati o tutti assieme seguono all'olfatto il percorso.

**PG - Orientarsi con l'orologio (38)**

Mettere l'orologio in piano (di piatto) e far coincidere l'ombra della lancetta delle ore sul quadrante con la lancetta stessa. Trovare la linea (bisettrice) ove passa la metà esatta dell'angolo fra la lancetta delle ore e le 12 e segnare questa linea con un fuscello: continuando a tenere l'orologio nella posizione indicata sopra, il fuscello segnerà la linea nord-sud.



**PG - Bufali e mandriani (35)**

Un lupetto fa la parte del bufalo.
Il Branco intero la parte dei mandriani che lo «cacciano», cercando di colpirlo con una palla.
Il bufalo colpito è morto e diviene mandriano, l'uccisore prende il suo posto.
Il gioco continua in questo modo.
Vince il lupetto che resiste più a lungo.

**AM - Quadretti con il riso (39)**

Materiale: tavolette di legno, tazzine, vinavil, un pennello largo, colori ad anilina, riso, pinzette.
Preparare per prima cosa il riso colorato mettendolo nelle tazzine in cui è stato sciolto del colore ad anilina (o a tempera), mescolarlo e lasciare asciugare bene.
Eseguire su una tavoletta di legno il disegno desiderato, spalmarla di vinavil diluito. Riempire il disegno con i chicchi di riso colorati, i quali dovranno essere disposti per lo stesso verso, al fine di evitare disuguaglianze nelle leggere trame degli incastri. Per disporre i chicchi con ordine senza spostare gli altri già messi a posto, è bene usare un paio di pinzette (per insetti o per depilare il volto) che si trovano in commercio a poche lire.
Asciugandosi il vinavil precedentemente disteso sulla tavoletta, i chicchi aderiranno in modo compatto al legno, senza più staccarsi. In tal modo si preparano simpatici quadretti.

**AM - Scubidù (39)**

Occorrente: due fili di colore diverso (es.: rosso e azzurro). Le più pratiche sono le guaine colorate del filo elettrico che si trovano in commercio già vuote. La misura migliore è quella di 1 mm. Ce n'è però anche da mm. 0,5 e da mm. 1,5.

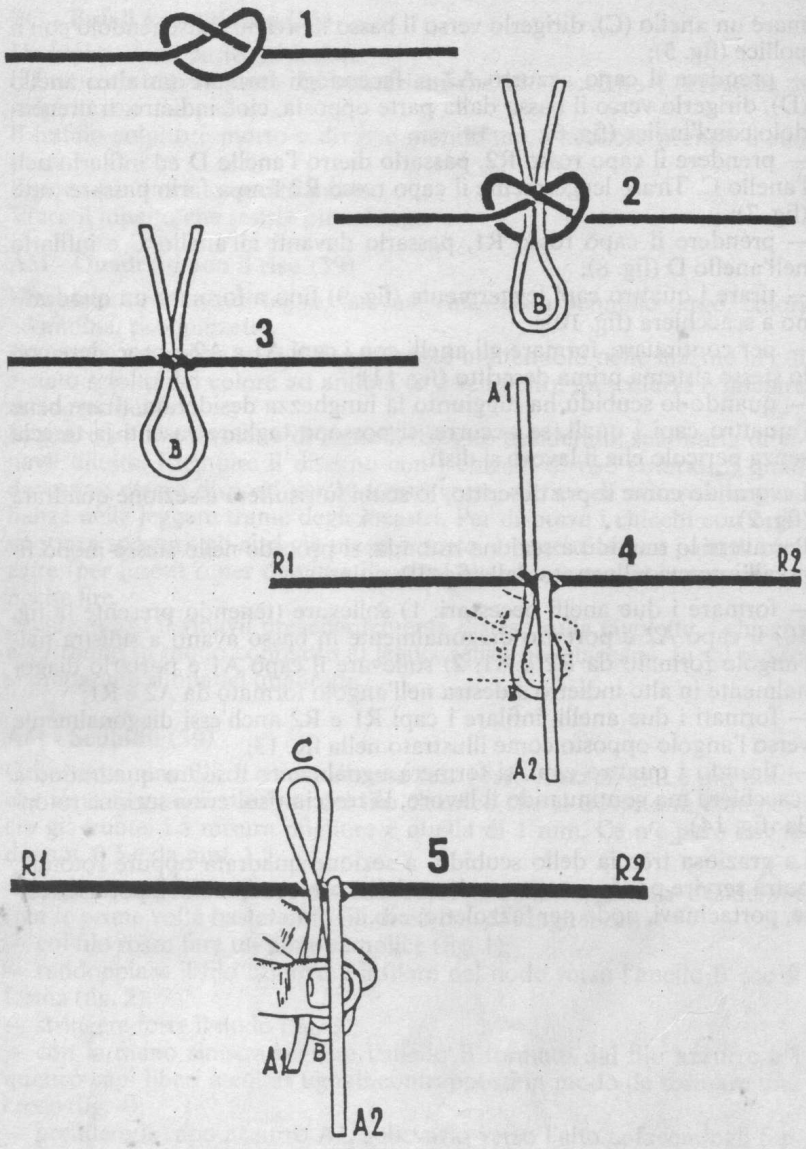
— tagliare un filo rosso e un filo azzurro della lunghezza desiderata (per le prime volte basteranno fili di 60 cm. di lunghezza);
— col filo rosso fare un nodo semplice (fig. 1);
— raddoppiare il filo azzurro e infilare nel nodo rosso l'anello B che si forma (fig. 2);
— stringere forte il nodo (fig. 3);
— con la mano sinistra reggere l'anello B formato dal filo azzurro e i quattro capi liberi a colori uguali contrapposti in modo da formare una croce (fig. 4);
— prendere il capo azzurro A1, sollevarlo verso l'alto e, facendogli for-

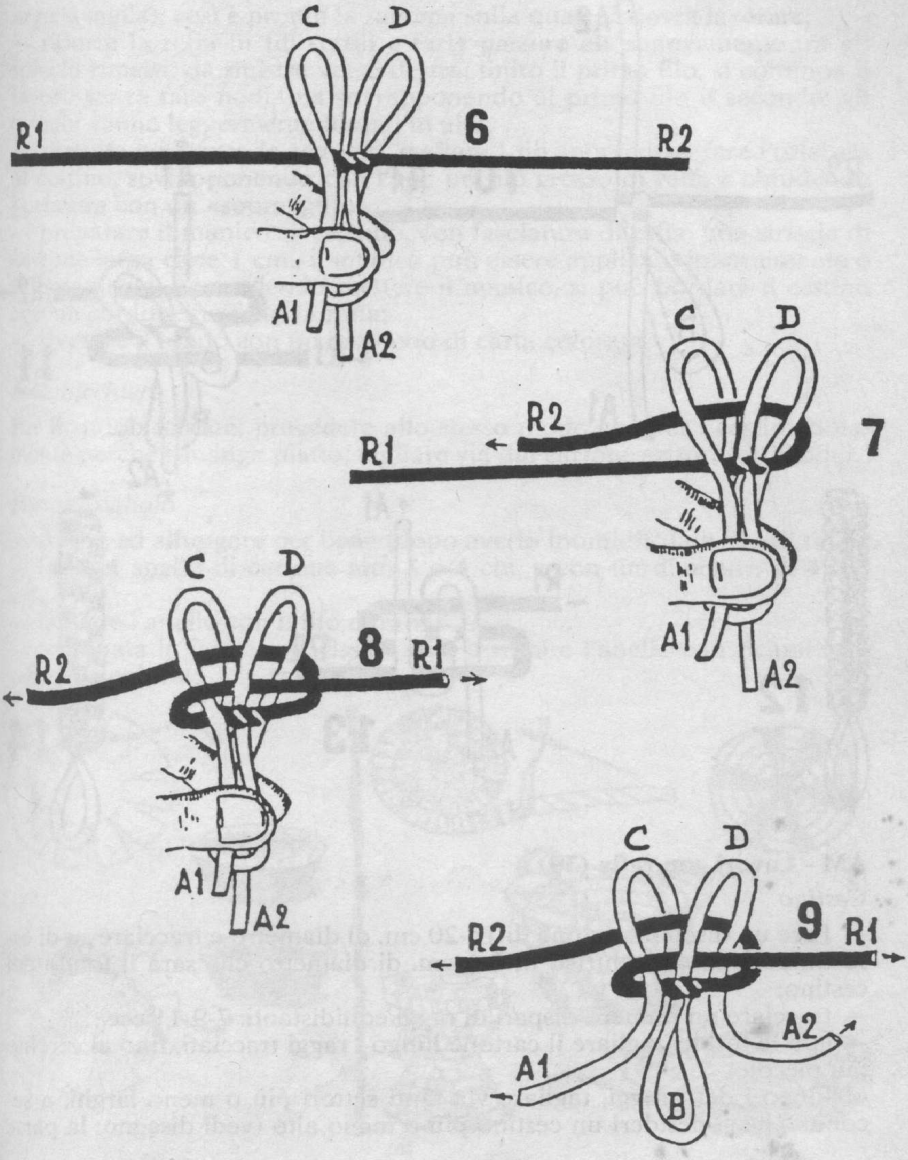
mare un anello (C), dirigerlo verso il basso in avanti trattenendolo con il pollice (fig. 5);
– prendere il capo azzurro A2 e, facendogli formare un altro anello (D), dirigerlo verso il basso dalla parte opposta, cioè indietro, trattenendolo con l'indice (fig. 6);
– prendere il capo rosso R2, passarlo dietro l'anello D ed infilarlo nell'anello C. Tirare leggermente il capo rosso R2 fino a farlo passare tutto (fig. 7);
– prendere il capo rosso R1, passarlo davanti all'anello C e infilarlo nell'anello D (fig. 8);
– tirare i quattro capi leggermente (fig. 9) fino a formare un quadratino a scacchiera (fig. 10);
– per continuare, formare gli anelli con i capi A1 e A2 e procedere con lo stesso sistema prima descritto (fig. 11);
– quando lo scubidù ha raggiunto la lunghezza desiderata, tirare bene i quattro capi i quali, se occorre, si possono tagliare rasenti la treccia senza pericolo che il lavoro si disfi.

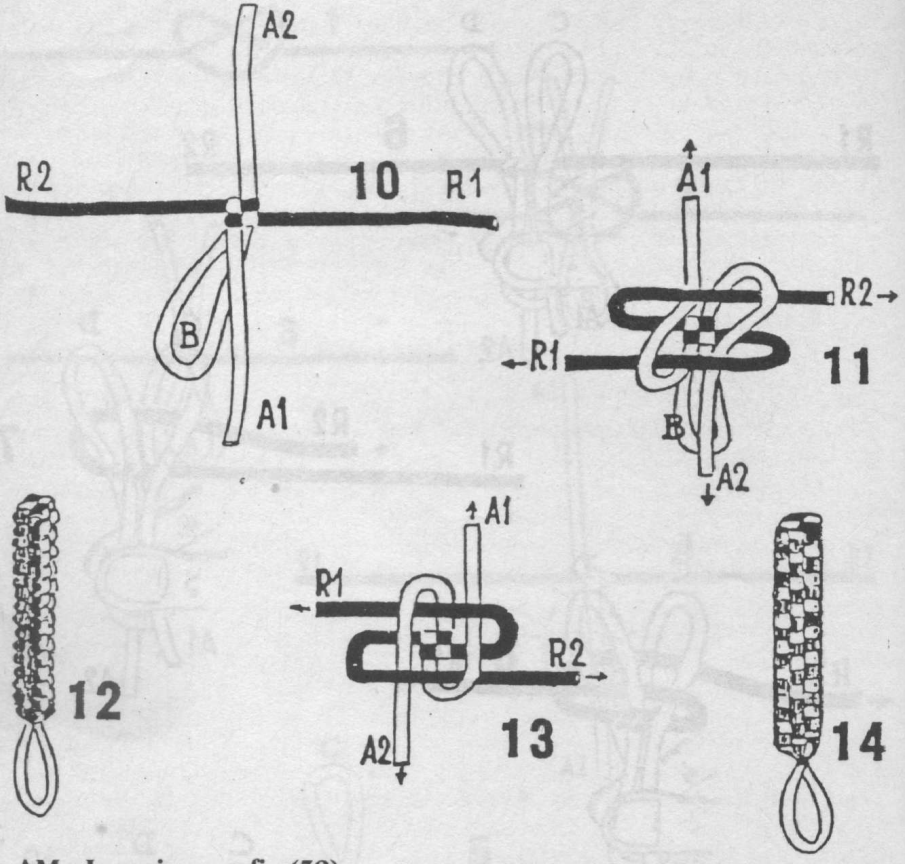
Lavorando come sopra descritto, lo scubidù risulterà a sezione quadrata (fig. 2).
Per avere lo scubidù a sezione rotonda, si procede nello stesso modo fino all'intreccio illustrato dalla fig. 10, quindi:

– formare i due anelli necessari: 1) sollevare (tenendo presente la fig. 10) il capo A2 e portarlo diagonalmente in basso avanti a sinistra nell'angolo formato da R2 e A1; 2) sollevare il capo A1 e portarlo diagonalmente in alto indietro a destra nell'angolo formato da A2 e R1;
– formati i due anelli, infilare i capi R1 e R2 anch'essi diagonalmente verso l'angolo opposto come illustrato nella fig. 13;
– tirando i quattro capi, si formerà ugualmente il solito quadratino a scacchiera ma continuando il lavoro, la treccia risulterà a sezione rotonda (fig. 14).

La graziosa treccia dello scubidù, a sezione quadrata oppure rotonda, potrà servire per farne cinture, bracciali, cornicette, manici, portasalviette, portachiavi, nodo per fazzoletto, ecc.


1
2
B
3
B
A1
R1
4
R2
A2
C
R1
5
R2
A1
B
A2


C
D
R1
6
R2
A1
A2
C
D
R2
R1
7
A1
A2
C
D
R2
8
R1
A1
A2
C
D
R2
9
R1
A2
A1
B




**AM - Lavori con rafia (39)**

*Cestino*

— Fare un disco di cartone di 15-20 cm. di diametro e tracciare su di esso un cerchio concentrico di 5-6 cm. di diametro che sarà il fondo del cestino;
— tracciare un numero dispari di raggi equidistanti: 7-9-11 ecc.;
— con le forbici tagliare il cartone lungo i raggi tracciati, fino al cerchio più piccolo;
— lungo i detti raggi, tagliare via tanti settori più o meno larghi, a seconda che si desideri un cestino più o meno alto (vedi disegno: la parte

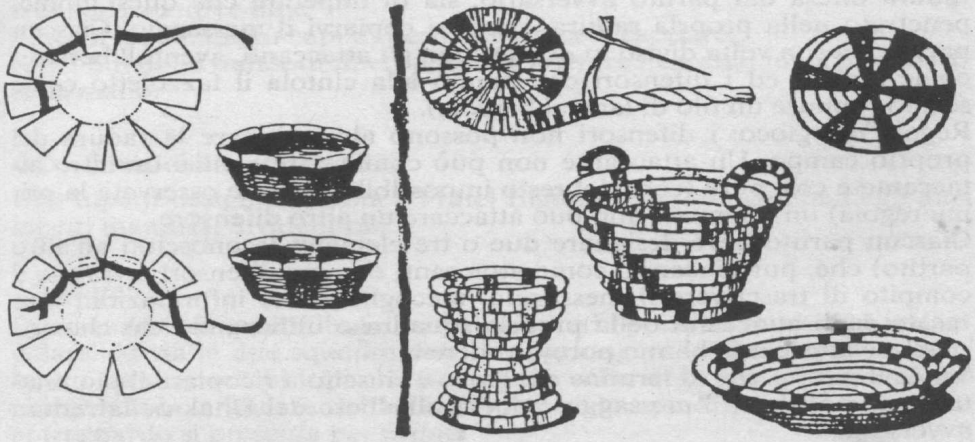
nera si taglia); così è pronta la sagoma sulla quale si dovrà lavorare;
— ridurre la rafia in fili sottili e farla passare alternativamente tra gli spicchi rimasti, da sinistra verso destra; finito il primo filo, si continua il lavoro senza fare nodi, ma sovrapponendo al primo filo il secondo; gli spicchi vanno leggermente forzati in alto;
— rivestita così tutta la sagoma, tagliare i fili sporgenti e fare l'orlatura al cestino, sovrapponendo con l'ago un filo grosso di rafia e chiudendo l'orlatura con un «sopraggitto»;
— preparare il manico rivestendo, con fasciatura di rafia, una striscia di cartone larga circa 1 cm.; il manico può essere applicato internamente o esternamente; non volendo mettere il manico, si può bordare il cestino con un cordoncino fatto di rafia;
— rivestire il fondo con un dischetto di carta colorata.

*Sottobicchiere*

Per il sottobicchiere, procedere allo stesso modo che per i cestini. Solamente perché rimanga piatto, tagliare via dal cartone settori sottilissimi.

*Portatovagliolo*

— Aprire ed allungare per bene (dopo averlo inumidito) un filo di rafia;
— fare un anello di cartone alto 3 o 4 cm. e con un diametro di 4 o 5 cm.;
— fasciare l'anello con il filo di rafia;
— terminata la fasciatura, fissare i fili e rifinire l'anello con ricami fatti con rafia colorata.



**GTC - I fiori rosso oro del Dhak (41)**

I ragazzi del villaggio vanno a cogliere dall'albero del Dhak i fiori rosso oro e li portano nelle loro case. L'albero è un cerchietto con molti cartoncini. I lupetti per sestiglia vanno a prendere i fiori, uno per volta, e li portano nella propria base. Possono prendere anche quelli delle altre basi, sempre uno per volta. All'alt si conta quanti fiori sono in ogni base, chi ne ha di più ha vinto.

**GC - Albero del Dhak (41)**

Nel bosco attaccato ad un albero un grosso cartello con su scritto un messaggio. Il Branco silenziosamente si avvicina e cerca di leggere quanto è scritto senza farsi udire da Fratel Bigio (un vecchio lupo) che chiama a nome chi riconosce.

**GC - Il messaggio sotto l'albero (41)**

Terreno: gioco da farsi in un bosco, non accidentato, con ampia radura e possibilità di nascondigli.
Materiale: due messaggi diversi, scritti a caratteri grandi, che debbono essere attaccati a due alberi in due diverse radure. Alcune matite e carta da scrivere per ciascuna squadra.
Numero dei giocatori: sedici e più, divisi in due partiti.
Durata del gioco: da venti a trenta minuti.
Scopo di ciascun partito è sia di copiare il messaggio che si trova nella radura difesa dal partito avversario, sia di impedire che quest'ultimo, penetrato nella propria radura, riesca a copiarvi il messaggio. Ciascun partito è a sua volta diviso in due gruppi: gli attaccanti, aventi il berretto come scalpo, ed i difensori che hanno alla cintola il fazzoletto come scalpo (oppure un filo di lana al braccio).
Regole del gioco: i difensori non possono abbandonare la radura del proprio campo. Un attaccante non può combattere contro un altro attaccante e così pure (cosa del resto impossibile se viene osservata la prima regola) un difensore non può attaccare un altro difensore.
Ciascun partito deve designare due o tre elementi (sconosciuti all'altro partito) che, pur giocando come attaccanti o come difensori, avranno il compito di trascrivere il messaggio, raccogliendo le informazioni loro recate dagli attaccanti della propria squadra o utilizzando ciò che essi stessi, se attaccanti, hanno potuto vedere.
Vince il partito che al termine del gioco è riuscito a ricopiare il più esattamente possibile, il messaggio appeso all'albero del Dhak nella radura avversaria.

**GTC - Cacciamo Tabaqui (44)**

Tre giocatori o più, a seconda del numero dei partecipanti, fanno la parte dei lupi e tutti gli altri quella di Tabaqui, saltellando a piedi uniti. Naturalmente i lupi cercano di prendere i Tabaqui e coloro che sono presi diventano lupi. Il gioco finisce quando tutti i Tabaqui sono presi.

**GTC - La mandria dei bufali (52)**

Il campo di gioco è molto grande, ai quattro angoli si trovano le zone dei bufali. Akela è rappresentato da tre giocatori che si danno la mano senza mai lasciarla. Akela corre alla cattura dei bufali che sono sparsi per il campo. Quando un bufalo è toccato alla schiena è condotto in una delle quattro zone. Quando in una zona vengono a trovarsi due bufali, questi si prendono per mano e diventano Fratel Bigio che aiuta Akela nella caccia ai bufali.
Il gioco termina quando tutti i bufali sono eliminati.

**GTC - La divisione dei bufali (52)**

Il Branco è diviso in due «Mandrie»: i bufali e le bufale (o i bufalotti, a nessun lupetto piacerà essere chiamato bufala).
Due angoli delimitati da terreno costituiscono le tane di Akela e di Fratel Bigio. Due lupetti faranno la parte dei due lupi.
Il gioco consiste nel riuscire a dividere le mandrie mescolate facendo prigionieri i capi di bestiame (tocco dello stinco o del polpaccio) e portarli alle rispettive tane.
Vince il lupo che più capi di bestiame riesce a cacciare.
NB.: i bufali e i bufalotti liberi possono liberare i cacciati mediante tocco della mano.

**GC - Divisione mandria (52)**

Due lupetti designati, Akela e Fratel Bigio, toccano le gambe degli altri lupetti mandria, dividendoli.

*Variante*

Due squadre di lupetti: bufali e tori, ai limiti opposti d'un campo rettangolare. Al via le due squadre devono raggiungere la parte opposta, passando tra due vecchi lupi che di volta in volta si spostano in avanti, restringendo la larghezza della «valle». Vince la squadra che giunta prima al traguardo si presenta per prima.

*Variante*

Shere Khan è un pallone al centro d'un campo; ai suoi limiti due squadre: bufali e tori. Al via di Akela, i bufali corrono a prendere Shere Khan, appena lo toccano partono i tori che cercano di portarlo nel loro campo; i bufali fanno altrettanto. Si può togliere la palla di mano, non si possono fare con essa più di tre passi.

**GTC - Cercate Shere Khan (61)**

Un lupetto rappresenta Shere Khan. Egli si nasconde a qualche decina di metri dal terreno di gioco. Gli altri lupetti gli volgono le spalle. Essi non possono guardarlo. Un vecchio lupo conta ad alta voce sino a 50, dopodiché i lupetti possono cercare Shere Khan. Il primo lupetto che lo trova grida: «Tigre». Tutti i lupetti debbono salvarsi correndo ed entrando nelle rispettive tane. Se Shere Khan ne acchiappa uno, egli diventerà Tabaqui e via via tutti gli amici di Shere Khan.

**GTC - Al suo giusto posto (62)**

Materiale: fili di lana del medesimo colore. Piccole bottigliette con il collo sporgente da una scatola e contenenti i seguenti liquidi: benzina, aceto, sciroppo di lampone, brodo, petrolio, acqua di sapone, té, acqua naturale.

Cartoncini con sopra i seguenti disegni: un'automobile, dell'insalata, dei lamponi, una zuppiera, una lanterna, un secchio di legno con dei panni, una teiera, una fontana.

I cartoncini con sopra i disegni vengono posti su un tavolo. Ciascun lupetto, a turno, riceve da un vecchio lupo un filo di lana imbevuto precedentemente in una bottiglietta.

Il lupetto, annusando ripetutamente, deve riconoscere il liquido nel quale è stato imbevuto il filo di lana (può chiedere più volte che il filo sia bagnato di nuovo) e posare il filo di lana inzuppato sul cartoncino il cui disegno corrisponde al liquido scoperto.

**GTC - Rama fiutò Shere Khan (67)**

Le sestiglie sono affiancate in fondo alla stanza. Di fronte ad ogni sestiglia c'è un barattolo che contiene una sostanza odorosa. Viene scelto un campione di sestiglia che deve cercare di trovare un determinato odore. Il lupetto è bendato ed è guidato alla voce dalla sua sestiglia.

**GTC - Shere Khan scappa (68)**

Il Branco è in cerchio tenendosi per mano e rappresenta il burrone, nel cui centro è un lupetto, Shere Khan, il quale cerca di scappare da quella

trappola. Se ci riesce, il Branco l'insegue; chi lo prende diviene Shere Khan.

**GC - Scuoiare Shere Khan (73)**

Campo limitato, due basi con il coltello ed una riserva di patate per uno. Al via ogni lupetto cerca di portare una patata alla base avversaria, ivi «scorticarla» (pelarla) e lasciarla. La presa è allo scalpo o in qualsiasi altro modo. Chi è scalpato cede la propria patata all'avversario che la porta nella sua riserva. Chi cede la patata o l'ha depositata nella base avversaria, torna alla propria base a rifornirsene. Vince chi mette più patate scorticate nella base avversaria.

**GTC - Buldeo bruciabaffi (75)**

Alcuni lupetti, Buldeo, tentano di arrivare a bruciare i baffi a Shere Khan morto (strisce di carta appese ad uno spago dentro un discreto cerchio), cercando di non farsi toccare da Akela, altri lupetti, posti a protezione di Mowgli che scuoia Shere Khan.

**GTC - Buldeo spara a Mowgli (90)**

Scopo: osservare il lancio e presa della palla a distanza variabile di un determinato numero di lupetti (la squadra di Buldeo).
Terreno di gioco: un cortile.
Giocatori: due squadre.
1° Buldeo e gli abitanti del villaggio (numero limitato 4-5).
2° Mowgli e i bufali (il resto del branco).
Uno dei lupetti della prima squadra è Buldeo. Tutti i lupetti della prima squadra sono Buldeo a turno (ogni 5 tiri Buldeo si avvicenda).
Uno dei lupetti della seconda squadra è eletto Mowgli all'insaputa dei lupetti della prima squadra.
Solo il Buldeo di turno può colpire con la palla gli altri della seconda squadra.
I lupetti della squadra di Buldeo non possono muoversi con la palla in mano, quindi devono eseguire passaggi.
Vincono i Buldeo se Mowgli viene colpito entro un certo tempo.
L'arbitro deve essere a conoscenza di chi è Mowgli.

**GTC - Il Tulsi (94)**

Metà Branco rappresenta Mowgli, l'altra metà il villaggio; tra i due c'è per terra un ramoscello di Tulsi, un qualsiasi oggetto. Al via un lupetto designato del villaggio, lo stregone, va a prendere il Tulsi e cerca di por-

tarlo di corsa al villaggio senza farsi prendere dai Mowgli, che sono partiti non appena lui ha toccato il Tulsi. Il villaggio aiuta lo stregone lanciando contro Mowgli le pietre, palle o sacchetti di gesso: i presi vanno a farsi ridare la vita. Poi si invertono le parti.

**GTC - Mowgli porta la pelle alla Rupe (107)**

Metà Branco è Mowgli, l'altra metà i contadini.
I Mowgli cercano di portare la pelle di Shere Khan alla Rupe (la parte opposta del campo), non possono però fare più di tre passi per uno. I contadini con le pietre, una palla, cercano di colpire il Mowgli che ha la pelle. I contadini quando lanciano la palla devono stare fermi, né possono correre con questa in mano.

## UNA RIUNIONE A TEMA
### *(conclusione dell'episodio: «La Tigre! La Tigre!»)*

Gioco: Fratel Bigio ed Akela dividono la mandria.

Tutti i lupetti hanno lo scalpo al calzettone sinistro. Sono delimitate due aree. Due lupetti impersonano Fratel Bigio e Akela. Cercano di mordere (scalpare) i bufali (lupetti). Chi è stato scalpato va in una delle due aree a seconda che è stato scalpato da Fratel Bigio o da Akela.

Gioco: Rama fiutò Shere Khan e fuggì.

Le sestiglie sono affiancate in fondo alla stanza. Di fronte ad ogni sestiglia c'è un barattolo che contiene una sostanza odorosa. Viene scelto un campione di sestiglia che deve cercare di trovare un determinato odore. Il lupetto è bendato ed è guidato alla voce dalla sua sestiglia.

Gioco: Shere Khan cerca di fuggire i bufali

Il Branco è in cerchio e tutti si tengono per mano. Fuori dal cerchio è segnata un'area. Un lupetto diventa Shere Khan e deve cercare di uscire dal cerchio sfondandolo. Una volta uscito dal cerchio Shere Khan deve raggiungere l'area segnata senza farsi toccare dagli altri lupetti che avranno rotto il cerchio (la posizione del cerchio e dell'area deve essere tale che sia praticamente impossibile per Shere Khan arrivare incolume all'area).

Canto: attorno alla Rupe

Prova ed esecuzione della danza della Morte di Shere Khan (v. Manuale dei Lupetti, danze della Giungla).
Gli elementi della riunione non sono riportati in ordine di esecuzione. Il valore di una riunione a tema Giungla di questo genere più che nel programma vero e proprio, risiede nel modo in cui viene condotta la riunione.
È molto importante per la buona riuscita che il vecchio lupo che presenta il gioco richiami in modo efficace la storia Giungla.

**GGG - Tigre! Tigre!**

*Quando:* per le attività previste, il periodo più indicato è la primavera appena iniziata.

*Dove:* in una zona dove ci sia la possibilità di trovare dell'argilla naturale e delle piante adatte per lavori diversi (sambuco e salice) e con un avallamento naturale per la parte finale del gioco.

*Durata:* 3-4 h.

*Svolgimento:* viene completato il racconto, richiamando i passi più importanti, già raccontati in precedenza, sottolineando in particolare il lavoro di Mowgli e dei ragazzi a guardia dei bufali al pascolo, il ruolo di Mysa e dei bufali e la morte della tigre.
Attività: «I giochi dei bambini al pascolo».
Vengono fatti tre gruppi d'interesse:
– costruzione di cestini di vimini
– costruzione di fischietti con il sambuco
– costruzione di statuine con l'argilla.

Al termine dei lavori: gioco «La divisione della Mandria».
Al centro del campo stanno i lupetti. Fuori da un lato Akela e dall'altro Fratel Bigio con un pallone a testa.
Akela e Fratel Bigio devono cercare di colpire i lupetti nel cerchio: quelli colpiti vanno con il vecchio lupo che li ha presi.
L'ultimo lupetto ad essere colpito diventa Mysa.

Quando i due gruppi sono stati formati vanno a prendere posizione ai due lati dell'avvallamento in cui c'è Shere Khan (un vecchio lupo). Lanciando l'urlo del Branco o altro (per es. «Lupi del nostro... meglio!») i due gruppi scendono di corsa: Shere Khan, che ha a disposizione soltanto un'area limitata, viene uccisa quando le sono state strappate delle strisce che ha addosso.
Shere Khan si difende con una matita di gesso con cui colora i bufali,

che vengono eliminati per una corsa. Le corse dei bufali si ripetono una di seguito all'altra fino a che Shere Khan viene uccisa.
Al termine, dopo la chiamata dei vecchi lupi alla Rupe, si svolge la danza della Morte di Shere Khan.

**GCG - Tigre! Tigre!**

*Dove:* all'aperto, in un luogo senza particolari caratteristiche, ma che offra la possibilità di realizzare calchi in gesso di impronte rimaste sul terreno.

*Durata:* tutta la giornata per circa 6-7 h.

*Svolgimento:* Racconto 1-33.
Attività: «Gli usi e i costumi degli uomini».
Ogni sestiglia deve: raccogliere e catalogare le erbe di tipo diverso che ci sono nella zona; cercare frutti del sottobosco; ricreare con una corda l'unità di misura e misurare la lunghezza di un certo percorso o l'area del villaggio; ricercare sassi di colore diverso e con questi realizzare un disegno; imparare un alfabeto diverso per decifrare un messaggio dato.

Racconto: 34-40.
Attività: le tracce di Shere Khan.
A coppie, i lupetti preparano calchi in gesso di impronte di tigre impresse nel terreno. Prima di terminare, Fratel Bigio (un vecchio lupo) dà appuntamento a tutto il Branco al pomeriggio quando lui si metterà vicino all'albero del Dhak.
Al pomeriggio, appena viene scorto Fratel Bigio sotto l'albero, tutti i lupetti corrono all'appuntamento.

Racconto: 41-66.
Grande Gioco: si seguono le tracce di Shere Khan (le medesime impronte del mattino) fino a che queste scompaiono nel fitto del bosco.
Qui il Branco si ferma e chiama Shere Khan per individuarlo. Appena lo si è sentito, il Branco, dopo aver lanciato l'urlo di caccia, cerca e insegue Shere Khan, che viene ucciso se gli vengono strappati tutti i peli della pelle che porta addosso.
Shere Khan si difende scalpando tutti i lupetti che, per recuperare la vita, devono tornare da un vecchio lupo.
Quando Shere Khan ha perso tutti i peli, abbandona la propria pelle che viene portata alla Rupe del Consiglio.
Qui, una volta riunito tutto il Branco, dopo un breve commento, si completa il racconto, chiuso con il canto «Attorno alla Rupe».
La pelle di Shere Khan viene poi portata in tana e appesa.

# 7. L'INVASIONE DELLA GIUNGLA

Nella tradizione del lupettismo italiano questo racconto è stato ormai messo da parte per una serie di motivi. Nulla aggiunge al contenuto centrale delle «Storie di Mowgli» e non offre precisazioni ulteriori sulle figure morali della Giungla; non si presta particolarmente a grandi attività da fare col Branco; il rapporto tra Mowgli ed i suoi amici è più del tipo padrone-servi che simbolo di fraternità; evidenzia un Mowgli vendicativo che, pur pervaso dal senso di giustizia, non coincide esattamente con la figura che noi vogliamo proporre ai lupetti; è pervaso da una sottile ironia forse più congeniale agli adulti che ai bambini.

È in definitiva un racconto che richiede nel narratore doti di misura e capacità di elaborazione notevoli per renderlo accettabile sotto il profilo morale.

Snellendo alcune parti e mitigando alcuni atteggiamenti dei protagonisti, l'utilizzazione per il Branco potrebbe essere la seguente: sottolineare il tema della superstizione e delle sciocche credenze nelle storie di spiriti e fantasmi; evidenziare e contrapporre il senso di giustizia di Mowgli rispetto a quello meschino del marito di Messua o a quello più rozzo e primitivo di Buldeo e degli abitanti del villaggio; dare rilievo alla collaborazione trà Mowgli, Hathi e Bagheera nella elaborazione del piano che distruggerà il villaggio senza però spargere sangue umano.

## L'INVASIONE DELLA GIUNGLA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 2<br>— ... ogni volta che il vento le recava l'odore della pelle di Shere-Khan dalla Rupe del Consiglio | ALLENAMENTO SENSI | — Kim olfatto | GC: la via della Giungla |
| 3<br>— Se non fosse stato per Akela e per Fratel Bigio... | LEALTÀ<br>ANTIEGOISMO | — giochi di altruismo e di riconoscenza<br>— saper riconoscere ed apprezzare il lavoro di un altro lupetto | |
| 10<br>— Tornai indietro lungo la nostra traccia...<br>— ... per rendere confuse le tracce... | ALLENAMENTO SENSI | — percorsi di tracce, di sestiglia<br>— percorsi difficili | GC: il tracciodromo |
| 11<br>— ... lanciar papaie mature dentro i nidi di calabroni fuggendo poi di corsa a gettarsi nello stagno | FORMAZIONE FISICA<br>ATTIVITÀ NATURA<br>ALLENAMENTO SENSI | — tiri al bersaglio<br>— corsa<br>— giochi di movimento<br>— saper riconoscere i nodi e costruirli<br>— conoscere versi di animali | |
| 18<br>— ... balzò sulle zampe... sapeva riconoscere molte cose al fiuto... | SVILUPPO FISICO<br>ALLENAMENTO SENSI | — salti, corse ad ostacoli<br>— Kim olfatto | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 21<br>— non era stato che un guizzo di sole... | ALLENAMENTO SENSI: OSSERVAZIONE | — giochi di Kim a vista<br>— giochi di osservazione e di ricerca con gli specchi | GC: il guizzo di sole<br>AM: il senza pelo |
| 23<br>— Corsero giù per la collina confondendosi tra rovi e sottoboschi | SVILUPPO FISICO<br>ALLENAMENTO SENSI | — corsa<br>— mimetizzarsi | |
| 26-27<br>— Tornavano dietro controvoglia e si accucciavano | OBBEDIENZA | | |
| 29 | OSSERVAZIONE | — vedere senza essere visti | |
| 38<br>— Tagliò la Giungla di traverso senza fare il minimo rumore | ALLENAMENTO SENSI | — percorsi di corsa fatti in silenzio<br>— percorsi minati | |
| 39-42<br>— Akela e Fratel Bigio trottavano dietro di lui | FORMAZIONE FISICA<br>ALLENAMENTO SENSI | — giochi di pedinamento<br>— giochi di avvicinamento nel bosco<br>— percorsi con traccia<br>— passa parola<br>— orientamento al buio | GTC: la pista di Akela<br>GC: Buldeo è spiato |
| 43<br>— Prendevano buona nota di quell'odore... da essere ben certi di riconoscere Buldeo anche nella notte | ALLENAMENTO SENSI | — Kim odori | |

## L'INVASIONE DELLA GIUNGLA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 44 | SUPERSTIZIONE E STREGONERIA | — deridere la stregoneria<br>— mimare le diverse avventure di Mowgli raccontate da Buldeo | GC: Messua imprigionata |
| 53-56 | SVILUPPO FISICO | — corsa | GTC: la capretta legata |
| 57-60<br>— ... cantate un poco per loro | ESPRESSIONE | — canti<br>— fare suoni con oggetti, con richiami | |
| — Quando la notte sarà calata ci incontreremo nel villaggio... | ALLENAMENTO SENSI | — orientamento nel buio<br>— giochi di appuntamento<br>— giochi con tappe da raggiungere | |
| 64<br>— Strisciò esternamente lungo il muro di cinta | FORMAZIONE FISICA<br>ALLENAMENTO SENSI<br>DEDUZIONE | — giochi di avvicinamento<br>— stolking<br>— staffetta a percorsi<br>— ricostruire un racconto dai rumori | GC: liberare Messua<br>GC: Mowgli e i lupi liberano Messua |
| 68<br>— Perché questi lacci? perché ti hanno legato? | TECNICA | — nodi<br>— giochi con i nodi | |
| 78<br>— Laggiù c'è la strada che conduce nella Giungla | FORMAZIONE FISICA | — camminare nel bosco: osservazione natura, orientamento, ecc... | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 84<br>— Spiccò un salto attraverso la finestra | EFFICIENZA FISICA<br>ALLENAMENTO SENSI<br>ESPRESSIONE | — corsa, salto<br>— Kim udito<br>— fare un racconto da una trama sintetica | |
| 90-93 | ALLENAMENTO SENSI<br>OSSERVAZIONE | — Kim al buio (rumori)<br>— giochi al buio<br>— camminare all'indietro | |
| 105<br>— Ricordatevi adesso che non c'è da aver paura. E non c'è bisogno di andare in fretta. Soltanto potrà esserci qualche piccolo canto nella giungla davanti e dietro di voi | VINCERE LA PAURA DEL BUIO | — camminare di notte<br>— giochi d'atmosfera notturna | |
| 115<br>— È il favore della Giungla | PARLATA NUOVA | | |
| 125<br>— L'aria attorno ad ogni villaggio è piena di ogni specie di odori | ALLENAMENTO SENSI | — Kim odori | |
| 136<br>— ... ma tendendo l'orecchio... si poteva udire il rumore sordo di pesanti casse di grano | ALLENAMENTO SENSI: UDITO | — Kim rumori | |

## L'INVASIONE DELLA GIUNGLA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 139<br>— Quando si svegliò, Bagheera era al suo fianco e ai suoi piedi c'era un daino ucciso di fresco | GENTILEZZA<br>ALTRUISMO | — racconti e attività sull'argomento<br>— caratteristiche da sviluppare anche nel gioco | |
| 149-160<br>— ... una parola maestra per lui | SVILUPPO INTELLETTUALE<br>MEMORIA | — riferire messaggi<br>— staffetta e giochi con le parole maestre | |
| 153<br>— Sono arrivati senza far rumore | ALLENAMENTO SENSI | — Kim rumori | |
| 177<br>— Nuotò intorno, tuffando la testa | EFFICIENZA FISICA | — saper nuotare | |
| 178<br>— Si erano volti ciascuno verso un punto cardinale e scendevano a grandi passi... | ORIENTAMENTO | — conoscenza del cielo e del sole per orientarsi | GC: i popoli della Giungla invadono il villaggio<br>GTC: la caccia al villaggio |
| 183-184 | ESPRESSIONE | — travestimenti<br>— giochi di mimo<br>— storia sceneggiata | GC: invasione Giungla<br>GC: abbattere i Manchans<br>GC: la fuga in carro |
| 187-190 | FORZA FISICA | — giochi di resistenza e combattimento | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 191<br>— Un mese più tardi la località si presentava come una montagna ondulata, coperta di soffice erba giovane, e per la fine delle piogge la Giungla ruggente esplodeva in pieno rigoglio sul punto medesimo che era stato solcato dall'aratro sei mesi prima | CONOSCENZA DELLA NATURA | — il passare delle stagioni<br>— intervento dell'uomo<br>— strumenti agricoli | AM: con i fagioli |
| 1-191 | | | GCG: l'invasione della Giungla |

**GC - La via della Giungla (1/2)**

È un gioco riferentesi alla storia e precisamente al viaggio intrapreso da Messua e dal marito per la via della Giungla, diretti a Kanhiwara. Una parte del Branco funge da animali della Giungla e l'altra parte da Messua e da suo marito.
Il gioco può svolgersi nei dintorni dell'edificio in cui il Branco ha la sua tana. Messua e il marito debbono cercare di arrivare a Kanhiwara (la tana) senza farsi scorgere i numeri che portano appuntati sul petto. Gli animali della Giungla non possono appostarsi nelle immediate vicinanze della tana.

**GC - Il tracciodromo (10)**

Il tracciodromo è una attività all'aria aperta che impegna fantasia ed attenzione.

Un gruppo di giovani può dedicarvi alcune ore di divertente impegno. Mario Mazza, che lo aveva praticato nel corso delle attività scout, ne era così entusiasta da citarlo spesso nelle sue note per gli educatori.
Materiale necessario: una zona di terra umida e battuta, di neve non troppo bagnata, di sabbia compatta.
Preparazione: si decide un episodio da tradurre in «tracce» sul suolo.

Il fatto deve essere abbastanza semplice da risultare chiaramente ad una «lettura» del terreno. Per esempio: si può realizzare un incidente di bicicletta (se si dispone di una bicicletta).

Claudio traversa in bicicletta il tracciodromo, da ovest ad est. Non si accorge che un vecchietto zoppicante (Fiorenzo, che si appoggia ad un bastone) sta venendo verso di lui, e lo urta con la bicicletta, provocando una caduta generale. Subito Claudio si rialza, chiede scusa all'investito ed esce dalla scena accompagnandosi a lui, e conducendo la bicicletta per mano.

Il linguaggio del tracciodromo è silenzioso ma chiarissimo. Le ruote della bicicletta che vanno incontro ai passi brevi del vecchietto accompagnati dai buchi del puntale del bastone; la pozza confusa della caduta, e l'uscita della coppia: i passi affiancati (tracce vicine e leggere del vecchio, tracce sicure e distanziate del giovane) accompagnati dal segno della ruota della bicicletta e del bastone.

Svolgimento del gioco: i partecipanti sono divisi in due gruppi. Ogni gruppo prepara un «quiz» per l'altro, costruendo un tracciodromo con episodio. I gruppi si scambiano e cercano di interpretare i segni nel minor tempo possibile.

**GC - Il guizzo di sole (21)**

Alcuni lupetti/e o vecchi lupi sono nascosti con alcuni specchi che devono far brillare esponendoli al sole.
Il Branco, in un tempo prestabilito, deve cercare di trovare coloro che si sono nascosti.

**AM - Il senza pelo (20/21)**

Materiale: galle di quercia o simili, ritagli di stoffa o carta colorata, cartoncini, fili di lana, colla, colori, forbici.
La galla sarà la testa. Su di essa si applicano o si tingono gli occhi, il naso, la bocca, i capelli, e, se si vuole, un cappello.
Per fare il collo prendere un pezzetto di cartoncino, fare tanti taglietti lungo un lato, arrotolarlo e incollarci la galla.
Con i pezzetti di stoffa o carta colorata preparare il vestito e attaccarlo al collo. Il disegno tratteggiato dà il modello del vestito. Naturalmente deve essere fatto in due pezzi incollati tra loro lungo i bordi. Introdurre la mano in modo da poter far muovere la marionetta con le dita.
Preparare ora lo scenario servendosi di scatole o tende o più semplicemente di una sedia.

**GTC - La pista di Akela (39)**

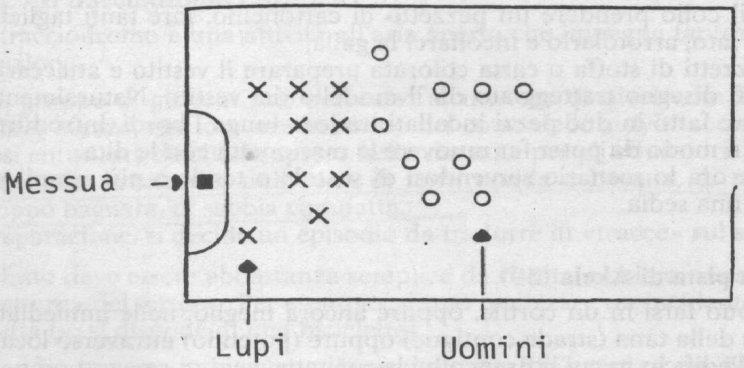
Il gioco può farsi in un cortile, oppure ancora meglio, nelle immediate vicinanze della tana (strade contigue) oppure (potendo) attraverso locali e sale dell'edificio in cui il Branco ha la sua tana.
La pista è una per sestiglia, e può essere realizzata o con delle tracce in carta riproducenti le orme di un lupo, oppure (forse ancora meglio), disegnando in terra le orme con dei gessetti colorati.
Alla fine della pista mettere quello che si vuole.

**GC - Buldeo è spiato (38)**

Materiale: cartoncini con lettere dell'alfabeto, i quaderni di caccia dei lupetti con i rispettivi lapis.
Nel bosco un vecchio lupo fa la parte di Buldeo (curare il costume) sulle tracce di Mowgli. I lupetti ne devono spiare le mosse con sulla fronte un cartoncino con lettera dell'alfabeto.
Quando Buldeo indovina una lettera il lupetto che la porta deve cancellare una delle cose viste fare da Buldeo. Se il lupetto sorpreso non avrà ancora segnato niente, dovrà tornare, per riprendere poi il gioco, al punto di partenza. Vince il lupetto che segnerà più cose.

**GC - Messua imprigionata (44)**

Due squadre: un oggetto che rappresenta Messua è sistemato al centro di un semicerchio disegnato per terra entro il quale nessuno può entrare. Gli uomini, che dispongono di tre o quattro pallette, cercano di colpire con queste Messua il maggior numero di volte possibile.
I lupi cercano di difendere Messua intercettando le pallette e respingendole. L'arbitro conta quante volte Messua è stata colpita in un tempo determinato.
Poi si invertono i ruoli. Non si cammina con la palletta in mano.




**GTC - La capretta legata (56)**

Si gioca in pochi: massimo una diecina.
Il campo di gioco è attorno al pilastro di un grande cancello... vero o finto.
Un giocatore è la capretta e tiene in mano una corda, legata a sua volta a un pilastro del... cancello (il pilastro può essere anche un palo, un albero, ecc.).
La capra ha tutt'attorno al cancello il suo recinto, ai margini del quale sono tutti gli altri giocatori. La capra si avventa di qua e di là e i giocatori debbono evitarla senza uscire dal recinto. La grandezza del recinto dipende dalla lunghezza della corda della capra e dal numero dei giocatori.

*Variante*

Vicino al palo vi sono barattoli vuoti o tappi che i lupetti devono cercare di prendere senza essere toccati dalla capretta.

**GC - Liberare Messua (64)**

Un gruppo di lupetti, gli abitanti del villaggio, forma un cerchio (la capanna), unendo delle corde (nodi). Fare in modo che il cerchio sia piuttosto grande (a seconda del numero dei giocatori) e che sia appeso con nodi appropriati al tronco di alberelli. Poi questi giocatori si uniscono a tre a tre, tenendosi per mano, formando un cerchio, con la faccia rivolta verso l'esterno, e difendono la capanna. Il resto del Branco deve liberare Messua riuscendo a sciogliere almeno tre nodi senza farsi prendere.
Presa: semplice tocco con qualsiasi parte del corpo. I presi escono dal gioco.
Fare in modo che i nodi della capanna siano almeno il triplo di quelli da sciogliere e superiori di qualche unità alle terne formate dagli abitanti del villaggio difensori.

**GC - Mowgli e i lupi liberano Messua (65)**

Fantoccio che rappresenta Messua; corde per legarlo ad un albero; numeri da scalpo; distintivi per riconoscere i due partiti; posti di «vita» (due); cerchio delimitato bene (la capanna).
Scopi: ricordo Giungla, organizzazione, abilità, coraggio, velocità. Messua è legata nell'interno della capanna, ove gli uomini non penetrano. Si lotta allo scalpo con numeri ed i lupi devono penetrare nel cerchio della capanna senza essere presi, sciogliere Messua e portarla a Kaniwhara (ove sta Akela) senza essere scalpati.
Anche gli uomini possono essere scalpati e possono scalpare anche i lupetti che sono nella capanna (senza entrarvi mai però) e che stanno portando Messua a Kaniwhara.
Chi è preso andrà alla Rupe e dallo stregone (due posti separati e un poco distanti dalla capanna) a farsi ridare la vita.
Se chi viene preso sta portando Messua, lascia il fantoccio dove è stato preso.

**GC - I popoli della Giungla invadono il villaggio (179)**

Un settore di bosco (il villaggio) difeso da una sestiglia. Ogni sestiglia (popoli della Giungla) deve riuscire a portare una bandiera il più vicino possibile al villaggio.
Ogni giocatore porta sulla testa un cartoncino con un numero. Le sesti-

glie attaccano ciascuna da un lato diverso, press'a poco alla stessa distanza. I giocatori vengono eliminati con la lettura del numero.
Quando il vessillifero è colpito, un altro è tenuto a prendere la bandiera e portarla avanti.

**GTC - La caccia... al villaggio (179)**

Si riferisce al tratto della distruzione del villaggio. Nella tana, nel cortile o nell'edificio in cui il Branco ha la sua tana, si nascondono tante piccole capannine tagliate nella carta. Gli animali della Giungla (i lupetti) vanno a caccia delle capanne.
Vince il lupetto o meglio la sestiglia che trova più capanne.

**GC - Invasione Giungla (180)**

Su un prato erboso, metà del Branco fa la parte del recinto del villaggio degli uomini che cercherà di resistere alle cariche del popolo della Giungla guidato da Hathi. Il popolo della Giungla per distruggere il villaggio, deve portare tutti i suoi componenti al centro del villaggio (zona segnata da un cerchio).
La difesa si combatte scalpando, gli invasori si avvalgono dell'urlo e della sorpresa. Basta un solo scalpato per far ripetere la carica a tutti, anche a quelli che in precedenza avevano raggiunto la meta.
A fine gioco invertire le parti.

**GC - Abbattere i machans (180)**

Legni ben squadrati o birilli (per fare i machans); palla di gomma; campo ben delimitato.
Scopi: richiamo Giungla, abilità lancio palla, organizzazione di gioco.
Nel campo (Terre Arate) ci sono le machans fatte con legni piantati o poggiati in terra e con sopra una traversa a formare una pi greca.
I lupetti che fanno gli uomini sono all'interno del cerchio e difendono con le mani i machans che i lupetti che sono fuori (Mowgli, Hathi ed i suoi figli) cercano di abbattere con la palla.
Un machan abbattuto può essere ricostruito ma al momento in cui tutti i machans sono a terra il villaggio ha perduto.
Si può giocare a tempo, facendo alternare le squadre e contando, al momento del segnale di fine, quanti machans sono ancora in piedi.

**GC - La fuga in carro (186)**

Metà del Branco rappresenta il carro che deve seguire un percorso determinato, l'altra metà è il gruppo di lupi che lo devono assalire. Il carro

è costituito da rami abbastanza frondosi legati insieme e trascinati per mezzo di tre robuste corde: si fisseranno anche due altre corde sul dietro, per facilitare la trazione avanti. Cinque lupetti costituiscono l'«attacco di traino» del carro e gli altri dello stesso partito sono i difensori; le prese si fanno con palle di carta o pigne che devono essere lanciate dal bordo del sentiero, poiché i lupi non possono venire sul sentiero stesso.
Quando un membro dell'«attacco» è colpito da un proiettile, abbandona il suo posto e lascia immediatamente il gioco, mentre uno dei difensori lo sostituisce. Il carro vince se arriva alla meta fissata.
NB.: si può anche affidare il carro ad una sola sestiglia che formerà l'«attacco» completo, e dovrà passare la zona pericolosa senza possibilità di difendersi, se non intercettando i proiettili con le mani (che in tal caso saranno invulnerabili). Eventualmente si faranno costruire dai ragazzi stessi dei piccoli «scudi» con cui parare i colpi (un quadrato di rami intrecciati a modo di graticcio).

**AN - Con i fagioli... (191)**

Ricerchiamo e portiamo in tana delle scatole a forma cilindrica (come quelle di latta del tonno o di plastica dei formaggini).
Togliamo il coperchio. Coloriamole con vernice bianca. Almeno una scatola per lupetto. Su ogni scatola, con una penna a feltro, si faccia scrivere ai lupetti il nome. Usciamo all'aperto e riempiamo di terra le scatolette.
Deponiamo in ogni scatoletta un seme di fagiolo. Sistemiamo le scatolette sui davanzali delle finestre. Per iniziare gli esperimenti aspettiamo che le piantine abbiano due foglie vistose. Prendiamo un quaderno per annotare la data d'inizio di ogni esperimento e le successive osservazioni, accompagnate possibilmente da disegni dal vero.

1) Copriamo una piantina con un bicchiere di carta. Osserviamola dopo una quindicina di giorni;
2) copriamo la piantina con un bicchiere di vetro. Lasciamola coperta per due settimane;
3) copriamo una piantina con un bicchiere di carta cui è stata praticata un'apertura nella parte superiore sinistra. Ripetere l'esperimento su un'altra piantina ma con bicchiere forato a destra. Confrontare dopo qualche giorno le due piantine;
4) lasciamo un vasetto per almeno 15 giorni al buio in un armadio;
5) lasciamo un vasetto per 15 giorni senz'acqua;
6) annaffiamo abbondantemente un vasetto due volte al giorno per 10 giorni e confrontiamo la piantina con quella della prova precedente;

7) togliamo ad una piantina le foglioline centrali. Osserviamo la pianticina dopo 15 giorni;
8) chiudiamo un vasetto in un sacchetto di plastica. Osserviamo quotidianamente cosa succede nell'interno.

*Alcune varianti:*
— si possono seminare nei vasetti due o più semi;
— nei vasetti si può mettere del cotone idrofilo (anziché terra) ed è interessante osservare la differenza tra le culture in terra e quelle in cotone. Tener presente che il cotone idrofilo va tenunto costantemente umido.

# 8. L'ANKUS DEL RE

Il racconto non ha alcun aggancio con il resto delle «Storie di Mowgli». Si tratta tuttavia di una magnifica parabola sull'avidità umana e sui suoi effetti morali, con riflessi e considerazioni sull'essenzialità e sul valore delle cose.

Il racconto, suddiviso in tre brani, si presta a innumerevoli utilizzazioni pratiche: giochi tecnici, di allenamento fisico e allenamento sensi, di applicazione delle parole maestre, ecc... L'intero episodio si presta altresì ad una magnifica grande caccia di un'intera giornata o ad un grande gioco notturno alle vacanze di Branco. In questo caso potrà essere ripreso fedelmente il testo intervallando momenti di racconto ad attività di movimento, di ricerca delle tracce, di rappresentazione, di ritrovamento di sagome dei personaggi di volta in volta nominati, sino alla scoperta finale dell'Ankus che, a Branco riunito, potrà essere gettato sul fuoco o restituito al cobra bianco.

L'utilizzazione nel Branco di questo racconto — similmente all'«Invasione della Giungla» e a «Come venne la paura» — non differisce assolutamente da quella relativa ai racconti che abbiamo definito essenziali: la Giungla, infatti, si racconta, si gioca, si canta, si danza, è spunto di attività espressive e manuali, di ricerca sulla natura, è uso del linguaggio mutuato dai racconti, è base per alcuni riti e cerimonie... si vive.

L'unica differenza rispetto ai cinque racconti che ogni anno debbono essere cronologicamente riproposti al Branco è che questi vengono presentati ed utilizzati se e quando servono, nel corso dell'anno. Però non possono essere presentati a casaccio. Difatti nessuno dei tre è utilizzabile nel primo trimestre. «L'invasione della Giungla» va giocato e vissuto solo dopo che il Branco ha ascoltato «La Tigre! La Tigre!».

**Canti** (NCLC)

L'Ankus del re - (La brama dell'uomo porta nella Giungla odio e paura. «L'hai dappresso! E già la fronte ti si sbianca nel sudor, giovinetto è la paura, la paura o cacciator!»).

## L'ANKUS DEL RE

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 1-4 | MORALE PER TIPI: KAA<br>VALORE<br>DELLA RICONOSCENZA | — abituare i lupetti a ringraziare | |
| 5-8<br>— Io mi lavo e in più cambio pelle<br>— Una pelle nuova non acquista mai il suo pieno colore se non dopo il primo bagno | PULIZIA | — giochi sulla pulizia<br>— sapersi lavare bene<br>— igiene | |
| 9<br>— Poi cominciò il gioco abituale della sera... | SVILUPPO FISICO<br>ALLENAMENTO SENSI<br>PRONTEZZA<br>DI RIFLESSI<br>FAIR PLAY NEI GIOCHI | — gioco di forza: Mowgli e Kaa<br>— giochi di riflessi<br>— usare gentilezza nei giochi | |
| 11 | FORMAZIONE FISICA | — nuoto<br>— giochi di attraversamento laghi, fiumi, su prati | |
| 12<br>— Si sta molto bene... si sdraiavano su duri pezzi di legno, dentro trappole di fango | AMICIZIA<br>IGIENE DEL SONNO | — racconti sull'amicizia tra persone<br>— quante ore bisogna dormire, con le finestre aperte, non, ecc...<br>Attività in particolare per le vacanze di Branco | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 21<br>— Hai molti rapporti con il popolo velenoso? | ATTIVITÀ NATURA | — conoscenza dei rettili<br>— imparare a riconoscere quelli pericolosi da quelli innocui<br>— cosa fare quando si incontrano in caccia | |
| 26-35 | MORALE PER TIPI: CAPPUCCIO BIANCO FEDELTÀ AGLI IMPEGNI PRESI | — attività che mettono in risalto l'argomento | |
| 36-38<br>— E lo seguì carponi. Si trascinarono così per un bel pezzo<br>— Si trovarono in un vasto sotterraneo, il cui soffitto a cupola... | FORMAZIONE FISICA<br><br><br>ABILITÀ MANUALE | — strisciare<br>— ginkana<br><br>— ricostruzione della caverna del cobra o delle Tane Fredde | PG: nella caverna del cobra bianco<br>PG: nella tana del Cappuccio bianco<br>GC: il Cappuccio bianco |
| 39<br>— Non dimenticava mai le buone maniere | CORTESIA | — gioco del saluto | |
| 56<br>— Guardò intensamente... poi raccolse da terra una manciata... | ALLENAMENTO SENSI | — Kim | |
| 58 | OSSERVAZIONE | — ricordare e disegnare gli oggetti nominati nel racconto | GTC: i giochi di Kaa<br>GG: al tesoro del cobra bianco |

## L'ANKUS DEL RE

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 60<br>— ... si trattava di un ankus lungo tre piedi... | ALLENAMENTO SENSI<br>ABILITÀ MANUALE | — ricostruire l'ankus | GC: l'Ankus del re |
| 78<br>— Lo scagliò e quello cadde proprio dietro il cappuccio del grande serpente | FORMAZIONE FISICA | — gare di lancio<br>— mira, precisione | AM: un caleidoscopio |
| 101-103<br>— Annodò insieme tre o quattro liane e se ne stava a dondolarsi su un'amaca... | ABILITÀ MANUALE<br>TECNICA | — costruzione di un'amaca<br>— costruzione di oggetti in corda<br>— giochi con i nodi | GC: l'Ankus porta la morte<br>AM: pompon per tutti<br>AM: lavoretti in corda<br>AM: una macchina per tessitura |
| 104<br>— e si lasciò scivolare fino a terra lungo una liana... | FORMAZIONE FISICA | — arrampicarsi sugli alberi con scale di corda o con le mani e i piedi | |
| 106-114<br>— ... un uomo l'ha presa. Ecco la traccia<br>— Entrambi presero il trotto rapido e oscillante caratteristico di chi segue una pista, seguendo le impronte | OSSERVAZIONE<br>DEDUZIONE<br>ESPRESSIONE<br>AGILITÀ | — tacheodromo<br>— tracce<br>— mimare scena ricerca tracce<br>— salto in lungo | GC: Gond<br>GC: Piede Grosso, Piede Piccolo<br>GC: nascondi l'Ankus |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 126<br>— Corsero ancora per un altro mezzo miglio | SVILUPPO FISICO | — corse di resistenza | GTC: inseguendo i Gond |
| 133<br>— ... arrestandosi di colpo come se fosse divenuto pietra | PRONTEZZA DI RIFLESSI | — mimetizzarsi | |
| 149<br>— Mowgli annusò il fumo che veniva su dal fuoco, spezzò un cantuccio del pane annerito, lo assaggiò e lo sputò subito fuori | ALLENAMENTO SENSI | — Kim odori e sapori | PG: Mowgli ed il pane avvelenato |
| 1-149 | | | GC: alla ricerca dell'Ankus<br>GGG: l'Ankus del re<br>CG: l'Ankus del re<br>CG: l'Ankus del re |

**PG - Nella caverna del cobra bianco (36)**

È un gioco di padronanza di sé e di lealtà.
Si prepara una stanza molto ingombra di ostacoli (panche, seggiole, tavoli, ecc.) e in questo groviglio di oggetti viene tracciato con un gomitolo di spago un percorso alla fine del quale sono posti dei cartellini, tanti quanti sono i lupetti.
Al Branco si fa osservare la stanza ben bene, poi i lupetti escono e viene spenta la luce. Si introduce un lupetto alla volta, il quale cerca nel più breve tempo possibile di percorrere il tracciato di «spago» (gli viene consegnato il capo) e raggiungere i cartellini.
Vince il lupetto che impiega meno tempo a impadronirsi di un cartellino.

**PG - Nella tana di Cappuccio bianco (37)**

Mentre i lupetti sono seduti in cerchio, il capo fa passare loro dal di dietro, cioè da una mano all'altra dietro il dorso, ed in modo che i lupetti non le vedano, un certo numero di monete (naturalmente una ad una). Quando anche l'ultima moneta ha finito il giro, si annota la somma contata da ciascuno, e si indica quella giusta.

**GC - Il Cappuccio bianco (38)**

Viene scelto un giocatore (o anche due o tre contemporaneamente), a cui vengono bendati gli occhi. Egli sta nel mezzo del cerchio; ad un tratto un componente del cerchio si alza dal suo posto, attraversa lo spazio in mezzo al cerchio curando di non farsi sentire dal giocatore dagli occhi bendati.
Questi dovrà tendere l'orecchio ad ogni minimo rumore di passi, ad ogni più piccolo fruscio, per indovinare quante persone stanno passeggiando nel cerchio. Infatti possono camminare in silenzio anche due, tre, cinque persone, confondendo le idee a chi deve indovinare.
Questo gioco va svolto nel più assoluto silenzio, anche da parte degli spettatori del cerchio.

**GTC - I giochi di Kaa (58)**

È un gioco ispirato alla prima parte della storia, una specie di percorso ad ostacoli, terminante con un gioco di osservazione.
La corsa ad ostacoli può essere imbastita con dei giochi di forza e di resistenza (lotta dei galli, lotta di Robin Hood, lotta dei polsi, ecc.); alla fine del percorso, la «caverna del tesoro» (una stanza) in cui sono disseminati tanti piccoli cartoncini di vario colore e... valore, rappresentanti le pietre preziose.

**GG - Al tesoro del cobra bianco (58)**

I giocatori si dividono in due squadre; Mowgli e Kaa, i cercatori, pari a due terzi dei giocatori, e i difensori, pari ad un terzo solamente (il cobra bianco).

Il tesoro va nascosto con cura: ai piedi di un albero, o in un cespuglio, o sotto una roccia, o nell'imboccatura di una grotta, nel mezzo di una zona boscosa con piccole macchie, cespugli, siepi, su un terreno ondulato e accidentato, ma che non offra nessun pericolo.

Le operazioni della ricerca del tesoro si svolgeranno in un rettangolo di m. 200x150. Nel quadrato del centro è la «zona neutra» con il nascondiglio del tesoro, attorno è la «zona della difesa» e all'intorno la «zona libera» indefinita. Nessun giocatore deve oltrepassare la linea M-N.

Ogni giocatore deve portare ben visibile sul berretto o legato sulla fronte un cartoncino con il proprio numero. I cartoncini e i numeri dovranno essere grandi ugualmente e visibili a distanza (in mancanza di meglio, potranno ricavarsi dal blocchetto di qualche calendario).

I numeri dei «difensori» (un terzo dei giocatori) potranno essere rossi, e neri quelli dei «cercatori» (due terzi).

Ad ognuno dei «cercatori» (non ai «difensori») sarà pure consegnata la «chiave» del tesoro, ossia un biglietto sul quale, mediante segni convenzionali, saranno precisate la posizione e le caratteristiche del tesoro, note solo al «custode» ( un vecchio lupo) del medesimo.

All'atto di iniziare le operazioni, il «custode» sarà nella «zona neutra» alla custodia del tesoro, i «difensori» sparsi nella «zona della difesa» ed i «cercatori» riuniti al punto di partenza (punto P della figura), in attesa del via dato dal capo gioco con un cenno di fischietto. Ambo le parti lotteranno per la conquista del tesoro, a cui è possibile accedere all'unica condizione di possederne la «chiave».

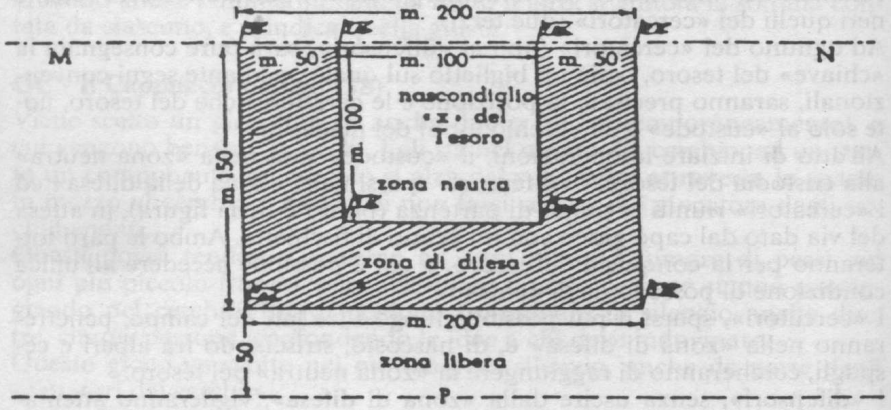
I «cercatori», sparsi il più possibile lungo i tre lati del campo, penetreranno nella «zona di difesa» e, di nascosto, strisciando fra alberi e cespugli, cercheranno di raggiungere la «zona neutra» del tesoro.

I «difensori», senza uscire dalla «zona di difesa», vigileranno attentamente ed impediranno il passaggio agli avversari mettendoli fuori gioco e facendosi consegnare la «chiave» del tesoro.

*L'assalto*

Quando un giocatore riesce a leggere il numero dell'avversario ne grida forte il numero (prima) e il nome: vince chi grida prima senza sbagliare. Se il vincitore è un «cercatore», questi continuerà ad avanzare verso il tesoro, mentre il «difensore», sconfitto, andrà spontaneamente fuori gioco. Se invece il vincitore è un «difensore» egli si farà cedere la «chiave» dal «cercatore», il quale dovrà consegnargliela lealmente (è però in

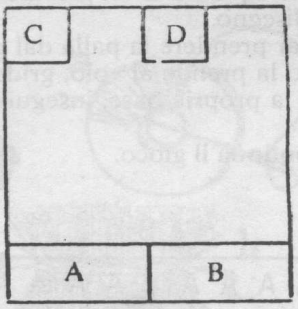
sua facoltà il farla a pezzi, prima che gli venga domandata). Dopo di che anch'egli andrà spontaneamente fuori gioco.
Nella «zona neutra» più nessuno (a qualsiasi squadra appartenga) può essere messo fuori gioco. Ognuno si farà premura di ricercare, scoprire il nascondiglio del tesoro, seguendo le indicazioni fornite dalla «chiave»: per questa operazione è consentito aiutarsi tra compagni della stessa squadra, «cercatori» o «difensori».
Il «custode» (che non dovrà offrire indizi circa il tesoro), consegnerà il tesoro solo a chi si presenterà munito della chiave. Nel caso in cui due avversari si presentassero insieme al nascondiglio, si battono allo scalpo alla presenza del «custode» che fungerà da arbitro della contesa e consegnerà il tesoro al vincitore. Se gli avversari fossero più di due, si battono uno dopo l'altro.
Il vincitore che si impadronirà del tesoro, si farà un dovere di condividerlo con i compagni della propria squadra, la quale sarà la vincitrice.




**GC - L'Ankus del re (60)**

Questo gioco può essere usato per illustrare e rendere più familiare ai lupetti il racconto «L'Ankus del re».
Presa al tocco.
Due campi, A e B. L'uno diretto da Mowgli, l'altro da Kaa. I lupetti debbono andare a cercare l'Ankus e le pietre preziose (C) sorvegliate dal cobra bianco (D). Questi non può entrare in C ma cerca di acchiappare i

lupetti nel terreno libero. Quando un lupetto è preso, il cobra bianco lo porta nella sua grotta.
Il prigioniero può essere liberato se un lupetto riesce a toccarlo senza essere preso dal cobra bianco.
Si conta un punto per squadra ogni pietra preziosa e dieci punti per chi prende l'Ankus.
Il lupetto catturato con un oggetto in mano lo deve rimettere in C e andare nella grotta D.
Il gioco termina quando non c'è più nessun oggetto. Si contano allora gli oggetti presi da ciascuna squadra.



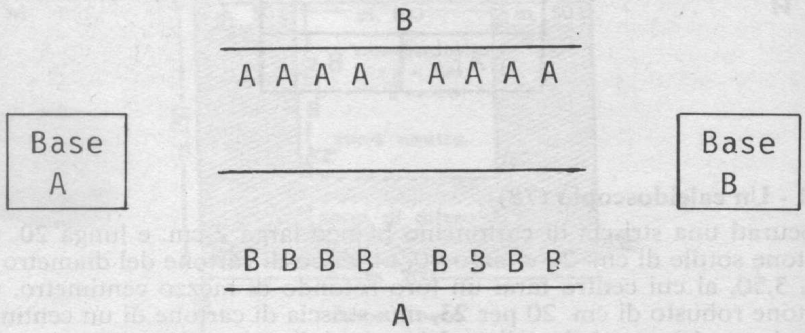

**AM - Un caleidoscopio (78)**

Procurati una striscia di cartoncino bianco larga 2 cm. e lunga 20, un cartone sottile di cm. 20 e largo 40, un disco di cartone del diametro di cm. 3,50, al cui centro farai un foro rotondo di mezzo centimetro, un cartone robusto di cm. 20 per 23, una striscia di cartone di un centimetro e lunga 10 cm., della colla e dei rottami di vetro colorato.
Dal vetraio acquisterai due pezzi di vetro comune di cm. 3 per 20 e due dischi pure di vetro del diametro di cm. 3,50, uno dei quali deve essere opaco.
Ed ora all'opera.
Con i due pezzi di vetro ed il cartoncino bianco costruisce: un prisma triangolare e fissa le tre parti con del cartone leggero e della colla; ora, con il cartone grosso, avvolgi il tutto.
Da un lato del cilindro così ricavato, fissa il cartone rotondo col foro al centro usando della carta e della colla; dall'altra parte, introduci prima il disco di vetro trasparente, con la striscia di cartoncino da un centime-

tro fai una guarnizione ed introduci quindi i pezzetti di vetro colorati rinchiudendoli col disco opaco il quale lo puoi fissare come il disco di cartone.
Guarda un po' contro luce dentro il foro e prova a girare piano piano quest'arnese che ti sei costruito... È bello? Quest'affare si chiama appunto caleidoscopio.

**GC - L'Ankus che porta la morte (101)**

Due squadre, A e B, in fila su due righe (distanti a seconda dell'abilità del Branco nel giocare con la palla). Dietro la squadra A un giocatore della squadra B; dietro la squadra B un giocatore della squadra A. Due basi disposte come nel disegno.
Le squadre cercano di far prendere la palla dal giocatore dietro la squadra avversaria; se questo la prende al volo, grida: «preso!» e la squadra avversaria scappa verso la propria base, inseguita dall'altra squadra che prende a tocco.
Si contano i presi e si continua il gioco.

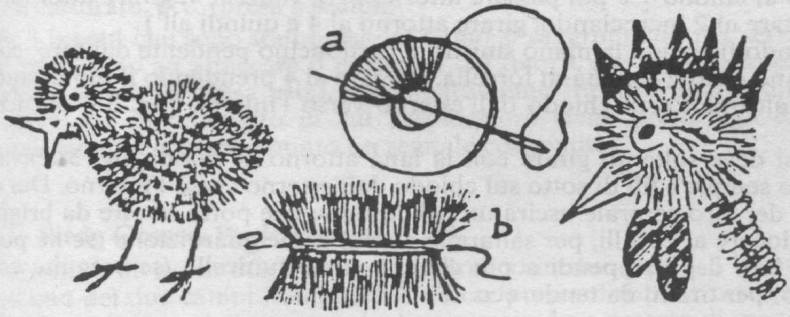



**AM - Pompon per tutti (103)**

Occorrente: cartone, cartoncino, lana colorata, filo di ferro, ago da lana, forbici.
Sia per un pulcino come per una gallina, occorre prima preparare batuffoli di lana in questo modo:
— prendere due dischetti di cartone perfettamente uguali, con un grosso foro al centro;
— con la lana colorata ricoprire i dischi a più strati, come indicato nella figura a;

– tenendo ben stretto, tagliare i fili di lana ai bordi dei dischi di cartone, legare ed annodare strettamente un filo messo tra i due cartoni (fig. b);
– infine, togliere i cartoni ed allargare un po' la lana.

La gallina ed il pulcino sono composti da due di questi batuffoli di lana (uno più grande ed uno più piccolo) uniti da un filo di ferro doppio che servirà a fare le zampe. Il becco, gli occhi, la cresta e la coda sono di cartoncino incollato.
Il collo (di filo di ferro) del gallo o della gallina è avvoltolato con la lana.




**AM - Lavoretti in corda (103)**

*Portamatite*

Si avvolge a spirale della grossa corda intorno ad un vasetto vuoto di marmellata. Vi si incollano le applicazioni ritagliate in panno colorato.

*Una cornice di corda*

Avvolgere la corda alla cornice.

**AM - Una macchina per tessitura (103)**

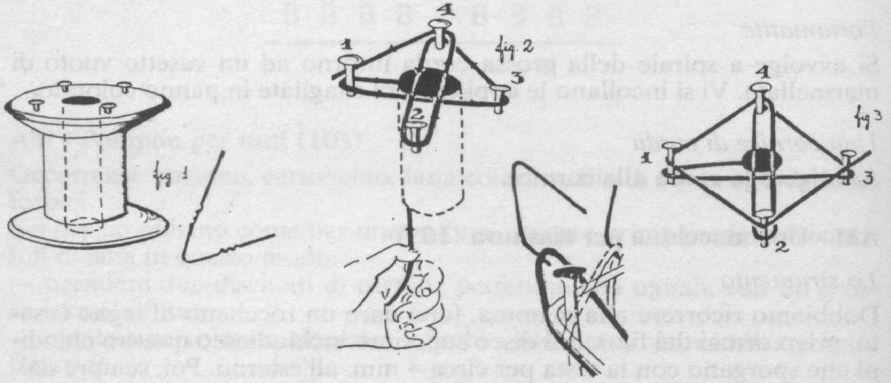
*Lo strumento*

Dobbiamo ricorrere alla mamma, farci dare un rocchetto di legno (usato, privo ormai del filo). Sul disco superiore inchiodiamo quattro chiodini che sporgano con la testa per circa 4 mm. all'esterno. Poi, sempre dal-

la mamma, facciamoci dare una forcellina per capelli e apriamola.
Il nostro laboratorio da tessitore è fatto (fig. 1).

*Il materiale*

Il materiale da tessere potrà essere spago, ma nuovo, oppure lana — anch'essa possibilmente in buono stato — oppure anche spago rivestito di plastica.
Facciamo il cordone. Per maggior chiarezza sono numerati sullo «strumento» i chiodini 1-2-3-4 (fig. 2).
Tenendo l'attrezzo con i chiodini rivolti verso l'alto, infilare l'inizio della lana, o spago, dal foro centrale del rocchetto dal di sotto, poi girare attorno al chiodo 1 e poi passare attorno al 3; vado al 4, girare attorno, e ritornare al 2 incrociando; girare attorno al 4 e quindi all'1.
Tenendo fisso con la mano sinistra il cordoncino pendente dal foro, con la mano destra, munita di forcella, operare al 4 prendendo il filo di sotto e cavalcandolo sul chiodo dall'esterno verso l'interno (fig. 3 e particolare).
Ora si deve soltanto girare con la lana attorno ai chiodi (fig. 3) cavalcando sempre i fili di sotto sul chiodo dall'esterno verso l'interno. Dal di sotto del foro centrale uscirà un bel cordone che potrà servire da briglia per giocare ai cavalli, per saltare la corda, come guarnizione (se ne possono fare degli stupendi a più colori), come funicelle (se eseguite con spago) per tiranti da tende, ecc.



**GC - Gond (113)**

Un Gond (un capo), trovandosi sperduto nella foresta, e sentendo prossima la sua fine, chiama al soccorso, nella speranza di essere udito da qualche amico a cui poter consegnare l'Ankus da lui scoperto (colpi di fischietto). Quando si accorge che i suoi richiami hanno attirato diverse tribù (le sestiglie), che cercheranno di rapirgli il tesoro per proprio conto, si sforza di difenderlo (presa con lettere, oppure presa a vista, con solo l'esploratore che porta una lettera).

Quando viene preso, egli passa l'Ankus a colui che l'ha preso e questi dovrà cercare di riportarlo al campo, protetto dai compagni della sua tribù. Se durante il tragitto viene preso a sua volta, passa l'Ankus a chi lo ha catturato, ecc. (presa a scalpo).

NB.: I lupetti che sono stati presi dal Gond si raggruppano per sestiglia, e si preparano ad attaccare il portatore del tesoro, o a difenderlo se appartiene alla loro stessa tribù. Il combattimento fra tribù non comincia dunque che al momento in cui l'esploratore viene preso: egli dovrà quindi lanciare a questo punto un segnale convenuto.

**GC - Piede Grosso, Piede Piccolo (114)**

Il terreno è diviso in due campi, ed il Branco in due partiti. I lupetti di ciascuno dei due campi non possono essere presi sul rispettivo terreno e difendono una candela accesa, che l'avversario deve cercare di spegnere.

Le prese possono essere, per esempio, a scalpo, ed ogni lupetto viene messo in una «prigione» posta sul terreno avversario; sarà liberato se un giocatore del suo campo riesce ad arrivare fino a lui senza farsi prendere.

**GC - Nascondi l'Ankus (114)**

Si divide il Branco in due partiti: il primo deve sorvegliare un bosco non delimitato. I lupetti del secondo ricevono ciascuno parecchi messaggi (pezzetti di carta con sopra un numero) che devono cercare di far pervenire dall'altra parte del bosco.

Essi si nascondono questi messaggi addosso (non sotto i vestiti o nelle tasche ma, per esempio, dentro le cuciture, nel fazzoletto da collo, nei capelli, nelle orecchie, ecc.).

Quando sono presi da un lupetto dell'altro campo, contano fino a 100 e, in questo tempo, quel lupetto potrà frugarli.

Vince il campo che, a fine gioco, somma più punti sull'insieme dei messaggi.

**GTC - Inseguendo i Gond (126)**

I giocatori, dalla linea del via, ad un segnale, incominciano la corsa. Vari oggetti sono disseminati lungo il percorso. I giocatori debbono cercare di vincere la corsa ricordando il maggior numero di oggetti osservati.
Il vincitore della corsa prende tanti punti quanti sono i concorrenti e ciascuno dopo di lui uno in meno, secondo l'ordine dell'arrivo. In più viene assegnato ai concorrenti un punto per ogni oggetto notato e ne viene tolto uno per ogni oggetto dimenticato.
Così il punteggio è il risultato della somma dei punti e della corsa e della osservazione.

**PG - Mowgli e il pane avvelenato (149)**

Si preparano su di un tavolo o davanzale di finestra i seguenti cibi: un piattino con del sale, un piattino con dello zucchero, un piattino con della farina gialla ed uno con farina bianca, una tavoletta di cioccolato spezzettata minutamente, del pane a bocconi.
Questi oggetti sono ricoperti da un giornale. I giocatori, bendati, si dispongono in fila davanti al tavolo e, all'invito del vecchio lupo — il quale ha sollevato il giornale quando tutti sono bendati — passano di piattino in piattino, intingendovi un cucchiaio e assaporando il cibo. Naturalmente i pezzi di pane e cioccolato servono per costringere a masticare e, quindi, a confondere il sapore delle altre polveri.
Percorsa la fila gastronomica, i giocatori si tolgono la benda ed escono dalla stanza, o si allontanano correndo di parecchi metri, giungendo ad un punto dove un altro vecchio lupo porge loro foglio e matita. Ogni giocatore scrive, nell'ordine di assaggio, i diversi cibi assaporati.

*Variante A*

Essendo questo gioco un esercizio che migliora se ripetuto, può venire rifatto dopo qualche tempo, con gli stessi giocatori e con cibi più complicati.
Per esempio: polvere di cacao invece del cioccolato a pezzi e polvere di cacao amaro, salsa di pomodoro, formaggio grattugiato, maionese in tubetto.

*Variante B*

I giocatori hanno dinanzi alcuni bicchieri di acqua zuccherata in ragione, uno di un cucchiaio, un altro un po' di più, e su su fino all'ultimo bicchiere.
Però i bicchieri non sono in ordine di... quantità di zucchero. Vince quello che per primo, all'assaggio, riesce a mettere i bicchieri in ordine di... dolcezza.

**GGG - L'Ankus del re**

*Dove:* in uno spazio aperto, senza particolari caratteristiche.

*Durata:* 2/3 h.

*Svolgimento:* Racconto 1-85.

Gioco: ad ogni sestiglia viene data una pelle di Kaa (striscia di carta crespa o stoffa), su cui è riportata, con disegni o parole cifrate, l'indicazione per raggiungere le *Tane Fredde.* Le sestiglie, poi, con un percorso tracce, raggiungono le *Tane Fredde.* Qui, ogni lupetto deve cercare di entrare nella tana del cobra bianco (più vecchi lupi) (gioco a stolking), prendere un dente del cobra (in legno) e riportarlo fuori.

Quando un lupetto ha preso due denti, può rientrare per la terza volta e cercare di catturare l'Ankus se riesce, con un pugnale di legno, a centrare un bersaglio.

Per ogni colpo sbagliato il lupetto deve ritornare fuori dalle *Tane Fredde,* da Kaa, e cercare poi di rientrare.

Quando un lupetto centra il bersaglio, conquista l'Ankus che viene portato a Kaa.

Racconto: 86-162.

Attività: «Come si spiega tutto questo?».

Ogni sestiglia prepara su un'area delimitata una serie di tracce rappresentative di una possibile storia dell'Ankus ritrovato nella Giungla.

Al termine del lavoro, si visitano i diversi quadri e si cerca di interpretarli.

Gioco squadra: l'Ankus (palla prigioniera) tra Mowgli e il cobra bianco.

Consiglio della Rupe sul tema del racconto.

**GG - Alla ricerca dell'Ankus**

Akela racconta la storia dell'Ankus e nel preciso istante in cui dice che Mowgli lo nota e lo ammira in ogni suo particolare, ne tira fuori uno precedentemente preparato su legno, con cuoio e vetro colorato, e lo pianta nel mezzo del cerchio continuando a narrare fino alla fine. Fa poi allontanare il Branco per un giochetto rapido qualsiasi ed al ritorno non si trova più l'Ankus. Nelle vicinanze si notano però delle orme (forme di un grosso piede ritagliate nella carta) che vanno in una determinata direzione. Ad un tratto mutano nettamente direzione per fermarsi poco dopo al riparo di un cespuglio.

Si cerca nei dintorni e si fa in maniera che il Branco ritrovi le orme un po' più piccole, a poca distanza, che camminano parallele.

Ora le tracce, ognuna per suo conto, si sovrappongono per significare una sosta, dietro un masso o un tronco; ora sono più rade per significare

la corsa; ora si posano sopra dei rami spezzati di fresco, ora si perdono in un piccolo guado per riprendere più in là.
Poi, ad un tratto, le due tracce si incontrano, si mischiano, intorno l'erba è calpestata selvaggiamente in segno di lotta e poco più in là, infissa nel terreno, lunga ed esile, una freccia dei Gond (la lama di un fioretto con alcuni nastri colorati in cima) a significare l'uccisione di un uomo dal grosso piede. Riprende poi la traccia del piccolo piede che termina alle ceneri d'un fuoco da campo; vicino, ben visibile, un grosso bambù o un nodoso bastone macchiato di rosso, a significare la morte del Gond.
Di lì partono poi quattro orme di piedi calzati che si fermano davanti ad un altro bambù, vicino ad uno straccio variopinto (parte del vestito), intorno della farina sparsa.
A qualche decina di metri, possibilmente guidati dall'odore o dalla vista del fumo, si scopre un fuoco semispento con su una padella con della pasta di pane messa a cuocere. Lì vicino, sfavillante nel sole, l'Ankus di rubini e turchesi.
A questo punto si divide rapidamente il Branco in due tribù, che si contendono l'Ankus a suon... di piselli lanciati con la cerbottana.

# 9. I CANI ROSSI

È l'ultimo brano, in ordine cronologico, del ciclo che si racconta ogni anno al Branco. «I cani rossi» completa la storia travagliata — e perciò realistica — del Popolo Libero di Seeonee. Dapprima unito dalla Legge sotto la guida di Akela; poi disciolto dalle tentazioni di Shere Khan; in seguito riunito da Akela e Phao e, infine, con essi, protagonista assoluto — insieme a Mowgli — nella lotta dura e vincente contro i cani invasori del Dekkan. Il Branco si batterà per la difesa della vita, del territorio di caccia, delle tane e dei cuccioli e sarà, inoltre, uno strenuo baluardo a tutela della Legge della Giungla. Il racconto completa altresì mirabilmente la parabola educativa di Mowgli nella Giungla e nel Branco (dal cucciolo d'uomo della Rupe del Consiglio e delle *Tane Fredde,* al Signore della Giungla del fiore rosso, del burrone e delle acque scure della Waingunga).

Mowgli si affranca dalla protezione dei vecchi lupi, che pure sono ansiosi e temono per lui e, ormai consapevole di sé, affronta la prova più impegnativa — quella, paradossalmente, per la quale «non c'è carne in questa caccia» e che dunque vale la pena d'essere liberamente accettata e vissuta —. Dopo le Bandar e la tigre, i Dhole lo preparano a lasciare definitivamente la Giungla e a lanciarsi nella corsa di primavera verso l'uomo (ed il Reparto).

Il racconto presenta alcuni personaggi (Phao e Won-tolla) e alcuni popoli (i cani rossi — l'infrazione della Legge contro l'intera Giungla — e il Piccolo Popolo delle rocce — le fedeli custodi del superstite primitivo lembo della Giungla) niente affatto secondari nell'insieme delle storie e pregni di significato. La Legge è costantemente richiamata: è per essa che ci si batterà, per i diritti che protegge e garantisce. Non è un caso che la Legge tuteli indirettamente i diritti dello stomaco e che invece i cani rossi lo prediligano nella loro presa d'attacco.

I cani rossi non sono un nemico personale di Mowgli, ma rappresentano la minaccia grave e concreta per la rovina di tutto il Branco e della Giungla («tutte le giungle sono la nostra Giungla»). Per il «ranocchio» giunge l'occasione di esternare palesemente la forte e matura adesione

morale alla Legge rendendosi disponibile all'azione — quando ciò non gli è richiesto e anzi gli viene accoratamente sconsigliato.

Risulterà un trascinatore convinto del Branco e un fedele testimone della Legge. Il racconto è suddiviso in quattro brani da narrare nel corso di quattro distinte riunioni. Verrà presentato e utilizzato nell'ultimo mese di attività del Branco, a maggio o giugno, oppure costituirà il «piatto forte» delle vacanze di Branco.

Nel terzo trimestre della pista di Branco, la Giungla avrà diminuito molto presa e presenza a vantaggio di un'attività e d'un programma più tecnico e specifico rivolto ai lupetti e alle lupette di seconda stella; rimarrà, peraltro, viva attraverso l'uso del linguaggio (parole maestre, cerimonie, citazione di alcune frasi ad hoc nelle situazioni di Branco che lo richiedono), dei giochi ambientati, dei canti e delle danze.

Nella tradizione del lupettismo italiano l'ultimo brano di questo racconto viene usato quando il Branco cambia Akela. Ma non è una regola ed è soprattutto importante sottolineare ai lupetti più che la morte di Akela, il «buona caccia» di Phao, cioè il fatto che il Branco continua la sua vita perché continua ad esserci una Legge nonché la presenza di altri vecchi lupi pronti ad assicurare una nuova guida del Branco.

Come per altri racconti, anche quello dei cani rossi non è riferibile a nessun momento particolare nell'esperienza personale di un lupetto o una lupetta nel Branco. Non è cioè legato direttamente o strettamente ad una tappa della progressione personale. Facciamo notare, comunque, la semplice ma singolare coincidenza di termini e situazioni tra il terzo momento della progressione personale «insieme verso gli altri» — seconda stella — e il carattere e l'atteggiamento di Mowgli nel corso dell'intera vicenda.

Troviamo un Mowgli capace di progettare, elaborare e rendere esecutivo un piano studiato nel minimo dettaglio insieme a Kaa; un piano d'azione molto diverso da quello improvvisato ed elementare attuato per fronteggiare Shere Khan; un piano che è frutto di un gesto gratuito e non richiesto, che testimonia in modo visibile come la Legge sia un ideale di vita da seguire concretamente. L'intera vicenda si presta per essere giocata e rappresentata con grandi cacce, giochi notturni e cerchi serali ambientati.

**Canti** (NCLC)

Cani rossi (nuovo) - (Pensando alle candide, splendide notti, all'arduo cacciare, sagace e sicuro; la sfida è raccolta, corriamo alla lotta, la legge trionfi sul rosso invasor).

Canto della fraternità - (Il lupo forestiero è fratello nella Giungla anche

se cibo e acqua scarseggiano. La Legge protegge chi la rispetta e non guarda al colore della pelliccia).

L'ultimo canto d'Akela - (È il canto relativo all'ultimo episodio del racconto «I cani rossi». La morte di Akela e di Won-tolla in un clima sereno e di fraternità).

Canto della sera - (Il nuovo capo è Phao e la storia ricomincia).

**Danze**

Danza dei Cani rossi (Manuale Giungla).

## I CANI ROSSI

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 1-4<br>— Trottava tra le colline per portare ad Akela la metà del daino... | FORMAZIONE FISICA<br>ALTRUISMO | — giochi di staffetta | PG: Mowgli contro Jacala<br>PG: la trappola di Hathi<br>GTC: l'elefante infuriato |
| 4-8<br>— Immaginate un misto di odio, trionfo, paura e disperazione | ESPRESSIONE | — giochi per esprimere con la voce sentimenti<br>— mimica | |
| 9-13 | SVILUPPO SENSI-UDITO | — rumori - giochi Kim | GC: Won-tolla difende il territorio di caccia<br>GC: invasione dei cani rossi<br>PG: i cani rossi<br>GC: Won-tolla e i cani rossi |
| 14<br>— Mi hanno spinto e con tre gambe ho dovuto correre | SVILUPPO FISICO | — staffetta con un piede | |
| 16<br>— Mangia, gli disse Akela... | GENEROSITÀ,<br>ALTRUISMO | — giochi sul tema | |
| 21 | MORALE PER TIPI:<br>IL DEBOLE,<br>PREPOTENZA,<br>VIOLENZA | — giochi che risaltino le caratteristiche dei cani rossi | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 25 | CORAGGIO E LEALTÀ | — giochi di movimento e di squadra | |
| 27<br>— Noi siamo la Giungla... | UNIONE ED AMICIZIA | — giochi di squadra<br>— spunto per i lupetti spesso assenti | |
| 44-45<br>— Ma la parola... è la parola | IL VALORE DI UNA PROMESSA | — mantenere gli impegni presi<br>— Promessa lupetto | |
| 53-58 | PRUDENZA ESPERIENZA | — racconti e attività sull'argomento | |
| 59-61 | SVILUPPO FISICO SVILUPPO SENSI-OLFATTO | — nuoto | PG: Kaa attraversa la Waingunga |
| 66 | OSSERVAZIONE UDITO NATURA | — conoscere i versi degli animali<br>— scopriamo gli animali che vivono in popoli | GTC: Kaa e il Piccolo Popolo<br>PG: Mowgli e il Piccolo Popolo |
| 71 | OSSERVAZIONE | — giochi di movimento | GTC: il Piccolo Popolo e il cervo |
| 83 | TATTICA NEL GIOCO | — giochi d'ascolto e combattimenti nel bosco | |
| 88-89<br>— Ci fu un sibilo nell'aria, seguito del vivido e netto sclup di un corpo che si tuffa. È un salto da nulla | SVILUPPO FISICO VINCERE LA PAURA | — saltare da un muretto<br>— percorsi con salti | |

## I CANI ROSSI

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 93 | GIOCARE BENE<br>I PROPRI RUOLI | — spunti per verificare le responsabilità dei capi sestiglia<br>— giochi con tanti ruoli<br>— spunti per incarichi | |
| 96<br>— Sapeva che il Piccolo Popolo detesta l'odore dell'aglio selvatico. Ne raccolse perciò un mazzetto, lo legò... | ASTUZIA<br>ALLENAMENTO SENSI<br>OSSERVAZIONE | — giochi di Kim | |
| 98-102<br>— ... La traccia di Wontolla...<br>— ... Imitò perfettamente l'acuto squittio di Chikai | SVILUPPO FISICO<br>OSSERVAZIONE<br>ESPRESSIONE | — percorso ad ostacoli<br>— giochi di imitazione di persone o di animali e di versi | |
| 100-102 | ABILITÀ FISICA | | PG: gamba di Mowgli |
| 103 | PRONTEZZA<br>DI RIFLESSI | — giochi di prontezza | GC: la coda del cane rosso |
| 104-113<br>— Mowgli volava come il vento, a piedi nudi<br>— Grazie all'odore dell'aglio<br>— Kaa trattenne e sostenne Mowgli | SVILUPPO FISICO<br>ALLENAMENTO SENSI<br>ALTRUISMO | — corsa (piedi nudi)<br>— inseguimenti<br>— Kim odori<br>— buona azione | GC: lo scodato<br>PG: grazie all'aglio<br>GCT: tieni la tua coda<br>GC: i cani rossi inseguono Mowgli<br>GTC: Mowgli fugge tra il Piccolo Popolo |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 114-124 | SVILUPPO FISICO | | GG: i lupi, i cani rossi e il Piccolo Popolo<br>GC: i cani rossi e il Piccolo Popolo<br>GTC: il branco e i cani rossi<br>GC: i Dhole e il branco |
| 128<br>— Aspetterò, disse Won-tolla | PAZIENZA | — giochi di autocontrollo | |
| 131 | SVILUPPO FISICO | — giochi di tattica | |
| 148 | SAPER PAGARE<br>DI PERSONA | | |
| 157 | LA FORZA DEL BRANCO<br>È IL LUPO<br>LA FORZA DEL LUPO<br>È IL BRANCO | — si avvicina la salita al Reparto | |
| 1-163 | | | GCG: i cani rossi |

**PG - Mowgli contro Jacala (1)**

Metà branco è Mowgli, l'altra metà è Jacala.
Ogni Mowgli è munito di un coltello (mazza di giornale), che dovrà spezzare su Jacala. Una volta che il coltello è spezzato (mazza inservibile) se ne procura uno nuovo.
Alla fine si contano i coltelli spezzati. Si invertono poi le parti e si fa altrettanto.
Vince chi ha più coltelli spezzati. Limitare il campo.
Jacala potrà difendersi con uno scudo.

**PG - La trappola di Hathi (1)**

Ogni sestiglia in fila indiana, ad occhi chiusi, con le mani sulle spalle di quello davanti; il caposestiglia in fondo ad occhi aperti la guida lungo un percorsino stabilito, evitando di far cadere i birilli lungo la strada (i pali aguzzi della trappola).

**GTC - L'elefante infuriato (1)**

L'elefante pazzo, dopo aver rovesciato i carri di monete d'argento destinate al governo, impedisce ai Bramini di recuperare l'oro.
Uno o due vecchi lupi impediscono con le «buone maniere» ai lupetti di penetrare in un cerchio ed impossessarsi delle monete (tappi, cartoncini, ecc.).

*Variante*

Ogni due lupetti sono muniti d'una corda con la quale vanno a catturare, legandolo bene, l'elefante pazzo, un vecchi lupi

**GC - Won-tolla e i cani rossi (12)**

Uno o più lupetti (due o al massimo tre) devono andare a cercare un oggetto in un determinato luogo, che è però sconosciuto agli altri lupetti. Ogni volta che cambiano posto, danno un piccolo colpo di fischetto e gli altri giocatori danno loro la caccia (presa con le lettere). I lupetti braccati seguono percorsi differenti.

**PG - I cani rossi (12)**

Per sestiglia. Al via si devono ridurre ai minimi termini dei giornali posti ad una certa distanza. All'alt di Akela ogni sestiglia deve far sparire il più piccolo mezzo di carta.
Vince la sestiglia che si presenta prima.

**GC - Invasione dei cani rossi (12)**

Si suddividono i giocatori in due gruppi di pari abilità, cani rossi (C) e lupi (L).
La squadra C si colloca su una linea estrema del campo (in cortile o sotto il portico, se sufficientemente spazioso e sgombro di ostacoli), e la squadra L sulla linea opposta, in attesa del «via»; a tutti si bendano gli occhi (è un servizio che potranno farsi tra loro vicendevolmente).
Ad ognuna delle due linee di partenza rimarranno fermi due incaricati, i quali ogni tanto daranno un segno di fischetto.

Orientati dai due suoni distinti, i giocatori avanzeranno piano piano e con cautela, gli uni verso gli altri, con l'intento di raggiungere incolumi la linea dei rispettivi avversari. Cammineranno in silenzio allo scopo di avvertire, da ogni possibile indizio (rumore dei passi, respiro, ecc.), la presenza degli avversari, per non urtarli.

Chi urta un giocatore smette senz'altro di giocare e si porta ai lati del campo, per non ingombrare nessuno; se l'urto è reciproco, tutti e due escono dal gioco ed attendono fuori, fino alla ripresa.

L'invasione reciproca dei due campi avversari deve avvenire entro un limite di tempo prestabilito dal capo: due, tre minuti, secondo il caso. Spirato il tempo fissato, ad un cenno convenuto, tutti smettono di avanzare. Sarà vittoriosa quella squadra che avrà spinto più giocatori oltre l'estrema linea avversaria, attratti dal fischietto rispettivo.
Il gioco potrà ripetersi in successive riprese.

**GC - Won-tolla difende il territorio di caccia (12)**

Numeri per scalpo — cartello indicatore della Waingunga — distintivi.
Scopi: destrezza, organizzazione.
Un passaggio obbligato attraverso il quale i cani rossi devono passare senza essere presi da Won-tolla e dalla sua famiglia, che fanno la guardia. Won-tolla ha il vantaggio della posizione ma può essere scalpato ed è in minor numero.
I cani rossi devono raggiungere senza essere scalpati il cartello «Waingunga».
Si può ridare la vita.

**PG - Kaa attraverso il Waingunga (61)**

Staffetta per sestiglia: ogni due lupetti portano un terzo per le braccia ed i piedi. Vince la sestiglia che per prima ha trasportato tutti componenti della sestiglia.

**GTC - Kaa e il Piccolo Popolo (66)**

Kaa attorcigliato alla roccia (una corda legata ad un albero) a fianco di Mowgli (l'altro capo legato al fianco d'un lupetto).
Il Piccolo Popolo in ricognizione cerca di legare degli scalpi sul corpo di Kaa (la corda) senza che Mowgli tocchi nessuna ape!

**PG - Mowgli e il Piccolo Popolo (66)**

Si disegna a terra un sentiero tortuoso nel quale sono state disposte delle sagome di api. Un lupetto, con un libro in testa, cammina sul sentiero. Se mette un piede su una delle api ha una penalità, se li mette tutti e due è eliminato, se arriva in fondo al percorso col libro sulla testa e senza penalità è... un asso! (Il Branco può fare il tifo).

**GCT - Il Piccolo Popolo e il cervo (71)**

Ci sono due squadre, A e B; il campo di circa dieci metri per cinque è diviso trasversalmente a metà. Le due squadre si dispongono ciascuna in una metà campo. Al via un lupetto A oltrepassa il confine centrale e cerca di toccare quanti più B gli è possibile. La squadra B cerca di bloccarlo e di trattenerlo nel confine finché il lupetto A non smette di fare «zzzz» con la bocca (ogni giocatore deve fare «zzzz» per tutto il tempo che si trova nel campo avversario senza mai riprendere fiato).
Se A riesce a tornare nel proprio campo senza riprendere fiato, si contano i B da lui toccati. Se invece viene bloccato nel campo avversario o smette di fare «zzzz», torna nel proprio campo come se non avesse toccato nessuno. Poi si invertono i ruoli. Vince la squadra che totalizza meno punti.

**PG - Gamba di Mowgli (100)**

Da un muretto un vecchi lupi penzola la gamba di Mowgli (un palloncino attaccato ad una corda che i lupetti devono far scoppiare), che i cani rossi cercano di azzannare.

**GC - La coda del cane rosso (103)**

Fu allora che la mano di Mowgli scattò rapida come la testa di un serpente dagli alberi e lo afferrò per la collottola.
Lupetti seduti in cerchio. Uno al centro, bendato (Mowgli). Un lupetto (capo dei Dholes) designato in silenzio dal vecchio lupo, si alza e tocca sulla spalla Mowgli, il quale deve cercare di colpire con un giornale arrotolato il cane rosso che lo ha toccato. Se ci riesce, si va a sedere e il cane rosso diventa a sua volta Mowgli.

**GC - Lo scodato (103)**

Il terreno nel bosco è diviso in tre parti rettangolari uguali, una di seguito all'altra. La prima e la terza rappresentano gli alberi, la centrale il terreno dove sono i Dholes. In mezzo alla parte centrale una sagoma di cane cui si possa togliere la coda.

I Mowgli (due sestiglie) occupano la prima e la terza parte, nella parte centrale il resto del Branco (i Dholes). Compito dei Mowgli è di difendere il lupetto che ha il coltello che — solo — può staccare la coda alla sagoma del cane. Il lupetto con il coltello può essere preso al tocco nella zona centrale. La presa fra i Mowgli e i Dholes è ai numeri. Vincono i Mowgli se riescono a far tornare sugli alberi la coda, vincono i Dholes se uccidono il lupetto con il coltello. Attorno alla sagoma di cane è tracciata una zona tabù per i Dholes.

**PG - Grazie all'aglio (108)**

Si strofina su una mano di un lupetto/a dell'aglio all'insaputa degli altri. Si dovrà cercare, annusando, di scoprire chi ha la mano con l'odore dell'aglio.

Naturalmente colui che ha l'odore dell'aglio nella mano dovrà fingere di cercare anche lui. Vince chi lo scopre.

**GCT - Tieni la tua coda (109)**

Un gruppo di lupetti/e (Mowgli) ha delle strisce di stoffa (la coda del Dhole) che deve lanciare il più lontano possibile. Gli altri lupetti/e (i cani rossi) devono recuperarle e con queste colpire i Mowgli che scappano, inseguendoli.

**GC - I cani rossi inseguono Mowgli (112)**

Una «coda», palla di gesso, scalpi, distintivi per riconoscersi.
Scopo: abilità nel lancio palla, velocità, astuzia.
Metà del Branco fa i cani rossi ed è riunita da una parte. Giunge Mowgli che lancia la coda e fugge via, subito inseguito dai cani rossi.

Durante la corsa il Piccolo Popolo (altri pochissimi lupetti) lancia il suo attacco contro i cani (palle di gesso), chi è colpito va fuori. Passati i cani, le api raggiungono il Branco e diventano lupi.

Raggiunto il luogo dove è il resto dei lupetti si lotta allo scalpo.
Si può ridare la vita.

**GCT - Mowgli fugge fra il Piccolo Popolo (112)**

Due cerchi distanti fra loro circa 15 metri sono collegati con un corridoio largo circa una settantina di centimetri. Parallelamente al corridoio e ad una distanza di circa 4 metri vengono tracciate due righe.
I lupetti di due sestiglie si mettono in un cerchio e — al via — corrono uno alla volta verso l'altro cerchio mentre il resto del Branco — all'esterno delle due righe parallele al corridoio — cerca di colpire con la palla il lupetto che corre.
Vince la sestiglia (scambiando le parti) che è stata colpita meno volte. Il lupetto colpito prosegue la sua corsa.

**GG - I lupi, i cani rossi ed il Piccolo Popolo (118)**

Si divide il Branco in tre parti: i lupi, i cani rossi ed il Piccolo Popolo. Ogni gruppo avrà degli scalpi di colore differente; detti scalpi vanno portati, senza annodare, al braccio sinistro di ogni lupetto.
Ogni lupetto è munito di un bastoncino di legno o di un pezzo di carta colorata che dovrà deporre nella tana degli avversari. Ogni giocatore può portare un solo bastoncino o pezzo di carta colorata.
La neutralizzazione dell'avversario avviene mediante asportazione dello scalpo.
Chi è scalpato perde la vita e dovrà abbandonare sul posto il bastone o la carta colorata in suo possesso. Si può portare un solo bastone o pezzo di carta, perciò scalpando un avversario si dovrà correre e deporre il proprio per poi, in un secondo tempo, venire a riprendere quello del giocatore vinto.
Chi ha perso la vita la può riavere da un vecchio lupo che chiederà in cambio qualche cosa.
I bastoncini lasciati in terra possono essere raccolti da qualsiasi giocatore purché non ne possegga nemmeno uno e sia ancora vivo.
Vince la squadra che riuscirà a piazzare tutti i bastoncini in suo possesso più quelli eventualmente persi dagli altri, oppure quella che ad un determinato momento ne avrà di meno.

**GC - I cani rossi ed il Piccolo Popolo (119)**

Le api prendono i cani rossi con cerbottane e cartoccetti; i presi si fanno ridare la vita da Akela. Invertire le parti e contare i morti. Vince chi ne ha meno.

**GC - I Dhole e il Branco (123)**

Si divide il Branco in due gruppi, di cui uno parte per primo e va a ten-

dere una imboscata. Dieci minuti dopo, anche i rimasti si avviano per lo stesso sentiero, ed attaccano il primo gruppo.
NB.: si può rendere il gioco più interessante apportandovi varianti: una pista da seguire fatta con bioccoli di lana, o ciottoli, o impronte (su sentieri fangosi), oppure organizzando una «contro imboscata», metà del primo gruppo parte subito, il secondo gruppo lo segue dopo cinque minuti, e dopo altri cinque segue a sua volta l'altra metà del primo.

*Variante*

Destrezza, resistenza fisica.
Il Branco è diviso in due gruppi, ciascuno dei quali deve raggiungere il medesimo luogo, ma per sentieri differenti: il primo arrivato tende una imboscata all'altro.

**GTC - Il Branco e i cani rossi (123)**

Una corda viene legata ai due capi in modo da formare un anello. La metà dei giocatori compongono i cani rossi e tengono tesa la corda dall'esterno, ciascuno afferrandola con la mano sinistra. Ognuno dei cani rossi ha dietro la schiena uno scalpo che difende dagli avversari (i lupi), anch'essi con lo scalpo, con la mano destra rimasta libera.
È obbligato a reggere il cerchio di corda con la sinistra.
I cani rossi possono correre, girare, spostarsi, ma mai lasciare la corda. Il combattimento si svolge secondo le regole normali dello scalpo.

**GCG - I cani rossi**

*Dove:* in un luogo con zona a prato, bosco e ruscello.

*Durata:* 2-3 h.

*Svolgimento:* Racconto 1-98.
Attività: «Percorso tracce».
Tutti insieme, seguendo prima le tracce di sangue di Won-tolla (macchie di tempera rossa) e poi le scaglie della pelle di Kaa, si scopre il terreno della caccia:
— momenti di corsa, di salti, di arrampicate;
— momenti di osservazione (gli alveari delle api);
— salto della roccia delle api.
Racconto: 99-100.
Gioco: «Lo scodato».
Il Branco viene diviso in due squadre: i Mowgli e i cani rossi, che sono i campi opposti.
Parecchio distante dall'area dei Mowgli c'è la tana del Branco.

A turno, un Mowgli deve lanciare, lungo una direzione prestabilita, una coda (corda intrecciata, giornali arrotolati, stoffa cucita) che deve essere recuperata da un solo cane rosso. Appena questo ha preso la coda, tutti i cani rossi devono inseguire e catturare i Mowgli che nel frattempo sono scappati verso la Tana, dentro cui sono al sicuro.
A turno, ogni lupetto tira la coda, tra i Mowgli, o la raccoglie, tra i cani rossi.
Un punto per ogni Mowgli entrato in Tana, e uno per ogni Mowgli catturato.
Racconto: 111-131.
Grande Gioco: gli stessi gruppi di prima combattono tra loro.
Per arrivare alle tane del Branco, i cani rossi devono seguire il percorso delle tracce di Won-tolla che li porta però ad attraversare la Roccia delle Api.
Qui vengono attaccati dalle api (vecchi lupi con cerbottane). I cani rossi colpiti perdono una delle quattro vite che posseggono (scalpi di lana rossa attaccati alle braccia ed alle gambe).
I lupi invece corrono verso le tane e prendono posizione per la difesa.
Quando i cani rossi arrivano in prossimità delle tane, poste lungo il ruscello, inizia la battaglia: ogni lupetto ha un numero di vite relativo alla propria tappa nella Pista personale (hanno più «vite» i piccoli e meno «vite» i più grandi).
Le vite sono costituite da fili di lana nera o marrone alle braccia e alle gambe).
Il combattimento avviene a scalpo fino alla sconfitta di una delle due squadre.
Al termine: chiamata di Akela.
Racconto: 131-163.
Canto finale: «La morte di Akela».
Grande urlo.

# 10. LA CORSA DI PRIMAVERA

Tradizionalmente nel lupettismo italiano il racconto «La corsa di primavera» viene riservato ai lupetti e alle lupette che si accingono a lasciare il Branco per salire al Reparto. Il motivo è semplice e la tradizione è ampiamente giustificata dal contenuto della storia: si narra dell'ultima caccia di Mowgli al termine della quale la Giungla gli augurerà «Buona Caccia sulla nuova pista».

«La corsa di primavera» scava nella personalità di Mowgli tormentato dal richiamo appassionato della Giungla («Cucciolo d'uomo, Signore della Giungla, la tua traccia è la mia traccia, la tua preda è la mia preda...») e dal contemporaneo annuncio della parlata nuova che lo trascina via e oltre la Giungla («Non vorrei andare, ma sono trascinato da tutti e due i piedi. Come farò ad abbandonare queste notti?»).

La «Corsa» racconta di alcuni grandi e inevitabili cambiamenti. C'è quello della natura che si rinnova e cambia d'abito ogni anno a primavera. C'è quello degli animali che vi partecipano intensamente. C'è soprattuttto quello di Mowgli che la sua natura di uomo spinge fuori definitivamente dalla Giungla. Il cambiamento e il rinnovamento di Mowgli sono quelli del lupetto che ha percorso sino in fondo la sua pista nel branco: ciò che il Branco aveva da offrire glielo ha dato con gioia, ma ciò di cui ha nuovamente bisogno non si trova più nella Giungla bensì nell'avventura degli esploratori e delle guide.

La grande voglia di vivere, la frenesia e l'agitazione del corpo, l'eccitazione e l'emozione provocata dalla novità, il timore dell'attesa e di ciò che si abbandona, l'intero stato d'animo di un bambino in procinto di vivere una grande avventura è magistralmente descritto nel Mowgli che deve spogliarsi della pelle, nell'uomo che torna all'uomo.

La stupenda chiusura del racconto e di tutte le storie racchiude un invito ed uno sprone: «Le stelle si fanno più rade», disse Fratel Bigio, fiutando il vento dell'alba. «Dove faremo la nostra tana oggi? Perché d'ora in poi seguiremo nuove tracce». Riprendere il cammino, costruire una nuova tana, seguire una nuova traccia: avanti fratello, il gioco continua, e con un brivido.

Molti vecchi lupi raccontano questa storia esclusivamente ai bambini

che si approssimano alla salita o durante le vacanze di Branco — se queste sono a settembre o in un periodo prossimo alla ripresa delle attività — oppure ad ottobre, dalla riapertura del branco alle salite vere e proprie.

Il terzo e ultimo brano viene in genere raccontato proprio nel corso della giornata dei passaggi.

Altri vecchi lupi preferiscono, invece, giocare e raccontare «La corsa di primavera» a tutto il Branco, per presentare anche ai più giovani la salita degli anziani al Reparto. Ma anche loro riservano il terzo brano all'ascolto esclusivo dei soli bambini che lasceranno il Branco.

Un'avvertenza: nel raccontare «La corsa di primavera», e soprattutto l'ultimo brano di essa, bisognerà cercare di rendere meno triste possibile il commiato di Mowgli, in modo che ai lupetti che lasciano il Branco la salita al Reparto appaia più come una nuova avventura da iniziare che come affetti e ricordi da lasciare.

**Canti** (NCLC)

L'uomo torna all'uomo (nuovo) - (Il cammino nella Giungla è concluso. Via la malinconia il gioco prosegue).

Guarda che bianca la luna - (Immagini struggenti della Giungla colte da Mowgli che l'abbandona... con la testa e il cuore rivolti all'indietro).

Guardati intorno o lupo - (La Giungla augura buona caccia a chi si trova sulla giusta traccia).

(Fratello addio; addio lupetto: canti per la cerimonia della salita al Reparto).

**Danze**

Danza di Ferao (DG).

**Ban**

La pioggia nella Giungla (NCLC).

## LA CORSA DI PRIMAVERA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 1<br>— Era in grado di fermare un giovane daino nel mezzo del galoppo e di gettarlo di lato | FORMAZIONE FISICA | — giochi di forza | GTC: la forza di Mowgli |
| 4<br>— Quel rumore eccitò Bagheera che fiutò l'aria del mattino... | ALLENAMENTO SENSI | — giochi di Kim odore e rumori<br>— giochi del mattino alle vacanze di Branco: ogni mattina appena svegli ascolto dei rumori e scoperta degli odori per verificare il cambiamento | PG: gli odori del mattino<br>PG: Kim cucina |
| 10<br>— Da qualche parte laggiù nei boschi sottostanti un uccello provava e riprovava con voce fioca e aspra le poche note iniziali del suo canto di primavera | NATURA<br>ALLENAMENTO SENSI<br>ESPRESSIONE | — gioco di avvicinamento e ricerca<br>— prove di canto soli e corale<br>— attività natura: ascolto degli uccelli, registrazione dei canti individuazione della provenienza conteggio uccelli... | GC: concerto di nomi |

## LA CORSA DI PRIMAVERA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 13<br>— Ora anch'io debbo ricordare la mia canzone | ESPRESSIONE<br>MEMORIA | — giochi di memoria<br>— il Musichiere<br>— canzoniere di Branco | |
| 18<br>— ... volevo andare a raccogliere canne da zucchero... | NATURA | — ricerca di erbe<br>— strofette di ricerca | |
| 25-26<br>— ... questo è il rumore della primavera<br>... era lui a vedere il primo occhio di primavera e il primo cumulo di nuvole primaverili<br>... ritornare coronato con i più strani fiori | NATURA<br>ALLENAMENTO SENSI<br>ABILITÀ MANUALE | — ascolto dei rumori nei boschi, prati, ruscelli durante i mesi invernali e i mesi primaverili<br>— percorso natura di osservazione dei segni della primavera<br>— disegni della primavera (rondini, gemme, sole...)<br>— costruire ghirlande<br>— campionario di tutti i fiori di un dato posto | |
| 31<br>— Una lieve pioggia di primavera passò sulla Giungla | NATURA<br>ALLENAMENTO SENSI | — attività sotto l'acqua: giochi di osservazione (come e cambia il posto, i colori, i rumori)<br>— osservazione del suolo dopo la pioggia (escono tanti piccoli animaletti) | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 32<br>— ... voglio fare una corsa di primavera | FORMAZIONE FISICA | — spunti per gare e olimpiadi di Branco | |
| 35<br>— Una coppia di giovani lupi del Branco veniva giù di galoppo... in cerca di una radura sulla quale battersi... come aveva fatto mille volte per gioco durante le cacce del Branco | FORMAZIONE FISICA | — giochi di lotta, scalpo | |
| 39<br>— ... Era una perfetta notte bianca | NATURA<br>FORMAZIONE FISICA<br>ESPRESSIONE | — attività natura notturne:<br>— explò natura: conoscenza degli ambienti<br>— percorso Hèbert lupetto (tutta la corsa di primavera è spunto per questo tipo di percorso fisico)<br>— rappresentazione espressiva della corsa di primavera: disegni drammatizzazione, ombre cinesi | |
| 40<br>— L'odore dei fiori lo avvertì che era vicino alle paludi... | ALLENAMENTO SENSI | — giochi di Kim: odori con i fiori<br>— percorso di Kim: odori | |
| 41<br>— ... corse fino al centro del pantano | FORMAZIONE FISICA<br>NATURA | — chi vive nelle paludi?<br>— caccia in una palude<br>— corsa con i mattoni | |

## LA CORSA DI PRIMAVERA

| BRANO | SPUNTI | APPLICAZIONI PRATICHE | GIOCHI |
|---|---|---|---|
| 59-60<br>— ...c'è una stella bassa laggiù. Guardò meglio riparandosi gli occhi con le mani ...si mosse spostandosi sulle sabbie mobili | ALLENAMENTO SENSI<br>FORMAZIONE FISICA | — giochi di avvistamento<br>— giochi di osservazione<br>— giochi di movimento | |
| 111<br>— Fratel Bigio sparì immediatamente | ALLENAMENTO SENSI | — nascondino<br>— mimetizzazione | |
| 147<br>— ... è stata una caccia lunga, un toro che ti libera, fratellino | FORMAZIONE FISICA | — caccia al toro di Bagheera | |
| 150<br>— «Le stelle si fanno più rare» disse Fratel Bigio fiutando il vento dell'alba | NATURA | — veglia alle stelle, dei lupi anziani alle vacanze di Branco | |
| 1-150 | | | GG: Corsa di Primavera 1<br>GG: Corsa di Primavera 2<br>*Canti:* «Mowha»<br>Guardati intorno o lupo<br>Guarda che bianca luna<br>Addio... lupetto<br>*Bans:* Ban di Chil<br>La pioggia della Giungla<br>*Danze:* Danza di Ferao |

**GTC - La forza di Mowgli (1)**

Si divide il campo in due parti. Da una parte si schiera tutto il Branco dall'altra un lupetto che farà Mowgli. Al fischio, tutto il Branco dovrà raggiungere il limite esterno dell'altra parte.
Mowgli dovrà riuscire a prendere e sollevare un lupetto, che a sua volta resterà nel centro e aiuterà Mowgli.

**PG - Kim cucina (4)**

Al campo estivo un gioco che si può fare è quello di far indovinare ai bambini il menù del giorno facendo fiutare loro gli odori che vengono dalla cucina.

**PG - Gli odori del mattino (4)**

Far riflettere e stimolare il bambino a cogliere gli odori che caratterizzano la giornata, quando si alzano, vanno a scuola.
I bambini divisi in gruppi, insieme ad un animatore, si raccontano quali odori capita loro di fiutare, insieme li presentano agli altri attraverso una drammatizzazione.

**GC - Concerto di nomi (10)**

In un gruppo di bambini si mettono insieme tutti quelli che hanno lo stesso nome, o le stesse iniziali, o lo stesso gruppo di iniziali in modo di far gruppi di una certa consistenza.
L'animatore inizia a dirigere l'orchestra dei nomi, segnando di volta in volta un gruppo o un singolo bambino che deve gridare fortissimo il proprio nome, o l'iniziale o un nome convenzionale qualsiasi.

*Variante*

Si può anche dare un tema musicale o un ritmo, in base al quale cantare i nomi.

**AN - Collezione di Bosco (25)**

Acquistiamo in una cartoleria alcuni fogli di carta da pacchi. Dividiamoli in otto parti e con l'uso di un punteruolo facciamo due fori su un lato per il passaggio del cordoncino che fisserà i fogli. L'albo è pronto.

*Sistemazione dei fiori e delle foglie*

— Recidiamo i fiori con l'uso delle forbici lasciando 4 o 5 cm di gambo;
— pieghiamo la corolla e adagiamola fra due fogli di carta assorbente. Poniamo sui fogli di carta assorbente due libri pesanti;

— lasciamoli così per tre o quattro giorni in modo che il fiore possa liberarsi delle sostanze acquose;
— fissiamo il fiore sulla pagina dell'albo con pezzi di carta gommata trasparente.
Usiamo lo stesso procedimento per la raccolta e la sistemazione delle foglie.
Disponiamo fiori e foglie con un certo gusto, accompagnando ogni esemplare con notizie più ampie possibile (nome della pianta, caratteristiche, eventuali usi farmaceutici, nome scientifico, famiglia di appartenenza ecc.).
Si prepara così un erbario. Ma si possono fissare foglie e fiori su un cartellone murale, incollando le foglie su cartoncini colorati, con vetro e carta gommata colorata, si possono preparare dei bellissimi quadretti montati all'inglese.
Semi volanti di acero, rami di robinia, felci, foglie di olmo possono servire ottimamente per cornici (fatte in cartoncino e rifinite con vetro e nastro colorato gommato).

**AN - Collezioniamo (25)**

*I semi* - Le nostre uscite forniranno l'occasione propizia per carpire ai legittimi proprietari vegetali i semi pronti ad essere accolti dalla terra per dare origine alle future piante.
Procuriamoci tante bustine di cellophane e... pronti alla caccia. Un prato, un orto, un giardino ci offriranno quanto di meglio si possa desiderare. Raccogliere da ogni pianta un pizzico di semini e riporre nelle bustine. Avere cura di aggiungere ai semi anche una foglia o un piccolo gambo delle piante... depredate: ci sarano utili a casa per la classificazione.

*I minerali* - Le rosse arenarie, l'argilla solidificata, la nera ardesia, il candido gesso, il granito, il porfido, il travertino e cento altre qualità di roccia, frammista alla sabbia del mare, sparsa per i ripidi ghiaioni montani, luccicante sul fondo dei torrentelli, sono in attesa di essere raccolti. In qualche caso è necessario un martello per rompere qualche pietra più grossa: infatti per la collezione vanno bene dei campioncini. Un esperto o una enciclopedia ci aiuteranno nella classificazione.

*Le conchiglie* - In molte località si possono trovare delle stupende conchiglie fossili che ci danno la possibilità di trarne una preziosa collezione, ma è assai più facile mettere insieme una raccolta di conchiglie «fresche». È bene raccogliere gli esemplari più belli di ogni specie e per le minutissime anche più «pezzi». Se le conchiglie sono «abitate», liberarle dall'animaletto, lavarle bene con acqua dolce e far asciugare al sole. Per l'esatta denominazione rivolgersi all'esperto o all'enciclopedia.

*I classificatori* - Vecchie scatole serviranno per fare i classificatori. Con strisce di cartoncino formate le caselle. Sul fondo di ogni casella incollate una strisciolina di carta con scritto il nome del «pezzo» che vi deve essere disposto. Spalmate poi, nella casella, una goccia di gomma arabica o di colla «attaccatutto» e fate aderire un pizzico o un esemplare di semi, se si è scelto questo tipo di raccolta, o la scheggia di minerale o la conchiglia. Lasciare seccare la colla e coprire il raccoglitore con un foglio di plastica da fissare tutto intorno alla scatola con dello scotch adesivo.
Una serie di raccoglitori come questo farà certamente bella mostra di sé sulle pareti della vostra tana e diventerà un invidiabile motivo di attrazione.

**PG - Il nome... in natura (26)**

Ogni sestiglia deve riuscire a comporre il nome suggerito dal vecchio lupo usando delle piante che si trovano in primavera (o nel territorio di caccia).

*Esempio:* MARE =
M = Malva
A = Abete
R = Rosa
E = Edera

*Variante*

Si possono usare anche insetti o disegni di piante.

**AN - Che tempo farà (34)**

È necessario osservare il maggior numero di segni possibile e non accontentarsi di uno solo. Non dedurre che pioverà perché si è visto un gatto leccarsi una zampa... Ecco alcune indicazioni. Aggiungere a questa lista le proprie osservazioni personali.

*Sarà bel tempo se:*

— le nubi sono alte, di forma indecisa, bianche e leggere
— la luna è netta e chiara
— le stelle sono brillanti e come immobili
— il cielo è pallido e nebbioso al mattino, rosa al tramonto del sole
— la nebbia del mattino si dissipa rapidamente
— i suoni si odono male
— il fumo sale verticalmente e si disperde

— gli uccelli volano alti e cantano di buon'ora
— le rane si fanno sentire di sera
— i cani e i gatti dormono senza muoversi.

*Il tempo cambierà se:*

— la luna è contornata da una corona
— le nubi sono disposte a «balle di cotone»
— il gallo canta ad ogni momento
— gli insetti sono fastidiosi ed i gatti irritati
— il vento sòffia a intermittenza e a raffiche brusche.

*Farà brutto tempo e pioverà se:*

— le nubi sono basse, spesse e nere
— la luna è contornata da un alone
— il cielo è rosso al mattino, giallo al tramonto
— se non c'è rugiada dopo una notte chiara
— i suoni giungono molto lontani
— il fumo s'innalza diagonalmente e si dissipa lentamente
— le rondini volano a livello del terreno
— le api non escono dagli alveari, le rane restano silenziose, i gatti si puliscono con cura.

**GC - Osservare (34)**

In un tempo sufficiente ogni squadra dovrà rilevare tutto ciò che si trova in un campo o semplicemente insetti, piante o foglie.
Se possibile il tutto ridisegnato su di un cartellone e riportato in Branco.

**GG - Lotta di coccodrilli (35)**

Si formano delle coppie di lupetti che impersonano i coccodrilli, questi si dispongono a «carriola», un lupetto A che si sorregge da terra con le braccia, sostenuto per le gambe da un compagno B.
Gli A hanno lo scalpo infilato al collo della maglia, dalla parte destra. Devono cercare di togliere lo scalpo dal collo dell'avversario prendendolo con la bocca.

*Varianti*

Anziché lo scalpo, si cerca di prendere il berretto dalla testa dell'avversario.

**GC - Lotta con la mano (35)**

I due avversari si dispongono uno di fronte all'altro con la gamba destra

avanti e la sinistra un po' divaricata all'interno. I due piedi destri dei contendenti sono posti uno a fianco all'altro e si toccano con la parte esterna.
Gli avversari tenendosi con la mano destra, devono cercare di sbilanciarsi a vicenda o far spostare almeno uno dei piedi.

**GC - In equilibrio (35)**

I due giocatori si tengono con la mano sinistra la caviglia del piede sinistro, mentre con la mano destra prendono il polso dell'avversario.
Vince colui che attirando l'avversario verso di sé lo fa cadere.

**GC - La corsa alle piante (40)**

Ogni sestiglia parte in caccia e riporta il maggior numero di piante profumate possibile.
Poi, bendati, tutti i componenti della sestiglia dovranno riconoscerle dall'odore.
Così per ogni sestiglia.

**AN - Le rane (41)**

I piccoli delle rane sono assai diversi dall'animale adulto: assomigliano più a pesciolini che alle rane e tutti sanno che si chiamano «girini». Ebbene prendiamo alcuni girini e portiamoli in Tana in un recipiente contenente l'acqua dello stagno in cui sono stati pescati. Versiamo acqua e girini in un grande vaso di vetro. I girini così prigionieri vivranno per pochi giorni, ma questo tempo sarà sufficiente per fare interessanti osservazioni sulla metamorfosi degli anfibi.
Nella nostra vaschetta potremo vedere girini con la coda, altri senza, altri ancora con le zampette, ecc.
Se ci interessa osservare le rane adulte, prepariamo con lastre di vetro e assicelle un «recinto» di dimensioni giuste. Disponiamo nel recinto una vaschetta metallica circondata da sassi ed erbe. Mettiamo nella vaschetta dell'acqua tolta da uno stagno e, possibilmente, mista a lenticchie, muschio acquatico e piccole alghe.
La cosa più difficile è adesso catturare una rana viva, ma se ci riusciamo con essa potremo catturarne quante ne vogliamo.
Infatti mettiamo la rana catturata sotto un bicchiere tenuto fermo da un sasso. Subito la nostra bestiola si metterà a gracidare e attirerà così alla riva le rane della zona che noi potremo catturare facilmente con una reticella.
Mettiamo ora nel recinto la rana o le rane catturate e iniziamo le nostre

osservazioni: il colore della pelle, la differente lunghezza delle zampe posteriori ed anteriori, le dita unite da una membrana, la respirazione, il modo di mangiare gli insetti, ecc.
Le rane dello stagno si alimentano generalmente di insetti, pesciolini e di uova di pesci. Noi in mancanza di queste prede daremo alle nostre bestiole delle tarme di farina o mosche o moscerini.
Certo non avremo la pretesa di tenere gli animali nel recinto per anni interi, alcune settimane sono più che sufficienti per le nostre osservazioni e dopo riportiamo le nostre «amiche» nel loro stagno affinché possano anch'esse godere in libertà la prossima bella estate.
Sulle osservazioni fatte con i girini e con le rane si potranno realizzare delle interessanti schede da conservare, con note e disegni, per i posteri... A loro l'ardua sentenza!

**GG - La Corsa di Primavera 1**

*Quando:* la giornata del passaggio dei lupetti anziani al Reparto.

*Dove:* in un luogo senza particolari caratteristiche.

*Durata:* 2 ore.

*Svolgimento:* Racconto: «Il tempo della Parlata Nuova» 1-31.
Attività natura: giochi di Kim e di scoperta, divisi per sestiglie.
Racconto: 32-63.
Gioco: la ricerca del fiore rosso.
Il Branco viene diviso tra i lupi anziani e gli altri lupetti.
Questi devono preparare il villaggio degli uomini e difenderlo.
I lupi anziani devono invece cercare Ferao (inseguimento a fischi) che darà loro le istruzioni per raggiungere il villaggio degli uomini, in cui devono entrare senza farsi toccare.
Quando un lupo anziano è entrato, prende il fiore rosso e lo porta alla Rupe del Consiglio.
Una volta arrivati tutti i lupetti anziani, Akela chiama il Branco.
Racconto: 64-150.
Gioco: «Il toro grasso».
Appena termina il racconto, Bagheera entra nel cerchio, avvisando che ha appena catturato un toro e lancia tutto il Branco lungo una pista alla ricerca.
Alla Rupe con i vecchi lupi, rimangono solo i lupetti anziani.

**GG - La Corsa di Primavera 2**

*Quando:* il giorno in cui i lupetti anziani lasciano il Branco e passano al Reparto.

*Dove:* in un posto senza particolari caratteristiche.

*Durata:* 2-3 ore.

*Svolgimento:* Durante il cammino si incontra Bagheera in caccia, che ha trovato delle tracce interessanti.
Conduce quindi dove ha scoperto la vecchia pelle di Kaa e spiega che questo è un segno del tempo della Parlata Nuova, in cui tutto nella Giungla cambia.
Consegna quindi ad ogni lupetto una scaglia della pelle, su cui è indicato un oggetto da ricercare.
Solo ai lupetti anziani viene data una scaglia su cui è scritto di trovarsi in un certo posto.
In tal modo il Branco viene diviso: mentre il Branco si prepara per la seconda parte del gioco, ai lupetti anziani un vecchio lupo racconta il brano della Corsa di Primavera (27-111).
Per fare la Corsa di Primavera i lupetti anziani devono cercare il fiore rosso: le indicazioni vengono date solo dagli animali della Giungla che però devono essere cercati.
Seguendo i diversi richiami, i lupetti anziani cercano gli animali della Giungla (i lupetti del Branco nascosti):
— Lupi: brontolio
— Mysa: muggito
— Mor: applausi
— Oo: 2 passi picchiati insieme
— Fratel Bigio: ululato
— Ferao: canto
Ogni animale, una volta trovato, consegna a ciascun lupetto anziano un pezzo di messaggio in codice che indica dove si trova il fiore rosso (una torcia).
Quando tutti i lupetti anziani si sono ritrovati al fiore rosso, un vecchio lupo li invita ad entrare e ad annunciare al Branco che stanno per lasciare la Giungla.
I lupetti anziani tornano dal Branco, che nel frattempo si è messo a giocare, ed avvisano che lasciano la Giungla, ma al Branco questo non interessa e continua a giocare.
Quindi tornano alla Rupe del Consiglio, dove termina il racconto 112-150).

# 11. ALTRE ATTIVITÀ GIUNGLA
## *(come scavare e inventare dalle «Storie di Mowgli»)*

### ALCUNE CACCE

**Caccia ai vecchi lupi**

*Quando:* all'inizio dell'anno.
Serve per definire l'orizzonte fantastico e presentare i vecchi lupi.

*Dove:* in un luogo qualsiasi.

*Durata:* 2 ore.

*Svolgimento:* Canto «Siam nella vasta Giungla».
Breve introduzione e ambientazione della caccia.
Percorso tracce di sestiglia che conduce dai vecchi lupi
Questi si presentano e fanno giocare le sestiglie.

Es.: Bagheera: una impegnativa prova fisica.
Kaa: una prova sulla conoscenza della vegetazione.
Chil: un Kim vista o trasmissione di un messaggio.
Raksha: una staffetta con i cuccioli come principali «protagonisti».
Baloo: conoscenza o staffetta delle parole maestre.
Akela: scoperta di quel territorio di caccia (conoscenza ambiente) e così per eventuali altri vecchi lupi presenti nel Branco.
Al termine: canto «Buona caccia».
Grande urlo.

**Caccia al sambhur**

*Quando:* è una caccia un po' impegnativa da realizzarsi quando il Branco ha raggiunto un buon livello di capacità nell'allenamento sensi (non prima del II trimestre).
Non è legata ad alcun racconto Giungla e può essere giocata, approssimativamente, in primavera o alle vacanze di Branco.

*Dove:* in un posto dove è possibile lasciare visibilmente sul terreno delle impronte (realizzate con zoccoli costruiti in legno da legarsi sotto i piedi).

*Durata:* 2 ore.

*Svolgimento:* Canto «Caccia al *sambhur*».
Racconto: ambientazione generale sulle cacce del Branco di Seeonee nella Giungla.
Arriva di corsa un vecchio lupo e annuncia che ha trovato tracce fresche di *sambhur.*
Il Branco viene diviso a coppie.
Ogni coppia deve seguire le tracce fino a che troverà Akela che ha preceduto il Branco.
Lungo il percorso ci sono due prove di osservazione e deduzione da superare:
— nel territorio della Giungla «pazza», capire quali sono le cose fuori posto;
— vicino ad un ruscello, capire cosa ha fatto il cerbiatto, riflettendo sulle tracce impresse e rimaste sul terreno (tracheodromo).
Quando tutti i lupetti sono arrivati da Akela, si seguono, sempre più in silenzio, le tracce fino a scorgere il *sambhur.*
Al grido di caccia del Branco, i lupetti inseguono il *sambhur* (un vecchio lupo), che viene catturato quando gli vengono staccate le due corna.
I lupetti, invece, se sono scalpati, sono morti.
Al termine, ban di vittoria e poi ritorno lungo il percorso per verificare le prove.

**La caccia del popolo cacciatore**

Questa caccia viene proposta con lo scopo di presentare come è possibile valorizzare la Giungla nella prospettiva dell'educazione ambientale (cfr. Parte 1ª. Cap. 1°: par. 4 La Giungla: un rapido approccio ecosistemico; e Cap. 2°: par. 2 Approfondimento del tema ecosistemico).
L'ambiente della Giungla, pur non proponendosi come rappresentazione scientifica dell'ambiente naturale, può esser utilizzato — con alcuni correttivi e integrato da altri mezzi del metodo — come strumento di educazione ambientale.

In tal senso è possibile evidenziare i seguenti elementi:
— una legge universale che è da rispettare per sopravvivere;
— la varietà e la complessità dell'ambiente Giungla da rintracciare in quello di gioco;
— Mowgli come modello di persona inserita correttamente nell'ambiente («è figlio e padre della Giungla»).

La caccia Giungla è lo strumento adatto per dare buona evidenza agli elementi di cui sopra.

*Obiettivi*

— Aprire gli occhi e le orecchie: osservazione e deduzione.
— Scoprire la struttura e il funzionamento della Giungla.

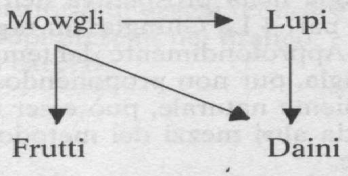
*Svolgimento*

1. Il Branco, dopo la chiamata, si ritrova in cerchio.
Danza: Canto notturno della Giungla.

2. *Racconto:* Mowgli impara a conoscere la Giungla con i vecchi lupi («La caccia di Kaa», 1 e 2; «Il fiore rosso», 1-2-3-4-5).

3. *Gioco della predazione:* Il Branco (24 lupetti), viene diviso in due gruppi: 18 sono i daini, 5 i lupi; 1 lupetto per la parte di Mowgli.
Ogni animale deve catturare la sua preda: i daini devono raccogliere l'erba (materiale *ad hoc*), i lupi cacciano i daini (al tocco) e Mowgli caccia sia i lupi che i daini.
Ogni volta che i daini sono presi dai lupi o da Mowgli, e ogni volta che i lupi sono presi da Mowgli, il lupetto catturato deve cedere al predatore le sue prede. Poi può ricominciare a giocare.
Il gioco si svolge su un terreno piuttosto stretto e ben delimitato e si articola in prove a tempo di 1 minuto circa.
Al termine della prova risulta vivo (e quindi vincitore) ciascun daino che ha in mano almeno 5 prede, ciascun lupo se ha almeno 18 prede e Mowgli se ha almeno 50 prede.
Ad ogni prova si possono cambiare i ruoli.

*Schema:*




*Variante*

Mowgli, oltre ai lupi e ai daini, può cacciare anche i frutti.

4. Al termine del gioco Akela manda le sestiglie in caccia («e questa volta, fratellini, ci saranno prede vere per ognuno...»): percorso tana di sestiglia, al termine del quale ogni sestiglia costruisce la propria tana nel bosco.

5. Mentre le sestiglie stanno completando la tana, appare Chil che richiama l'attenzione con i suoi fischi.

Caccia a Chil seguendone il fischio.
Quando la sestiglia cattura Chil, il vecchio lupo consegna una mappa della Giungla con un messaggio cifrato: occorre ricercare i vecchi lupi della Giungla per catturare una grossa preda.

6. A turno le sestiglie cercano i vecchi lupi la cui posizione è individuata da una mappa.

— Kaa: avvicinamento.
Kaa fa scoprire la Giungla di mezzo: contare su una certa area il numero di specie diverse di erbe, arbusti e piante. Disegno dell'area sulla mappa.

— Bagheera: percorso fisico.
Bagheera fa scoprire le tracce degli uomini: tracheodromo; disegno delle tracce sulla mappa.

— Akela: ricerca di Akela nascosto.
Akela fa scoprire gli animali della Giungla: ascolto di rumori e osservazione di tracce; disegno di quanto osservato sulla mappa.

7. Tutte le sestiglie convergono alla fine nel territorio di Baloo.
Baloo fa scoprire al Branco le liane della Giungla («come la liana cinge il tronco dell'albero, così la Legge...») e invita il Branco a cercare tra le liane una importante parola maestra (pezzetti di corteccia da unire). Caccia per sfamarti, ma non per divertimento.

8. Al termine: Danza di Baloo con la parola maestra.

9. Nel corso dell'uscita, poi, i vecchi lupi dovranno cercare il modo di richiamare l'attenzione dei lupetti sul significato della parola maestra.

### Il lupo e il sambhur

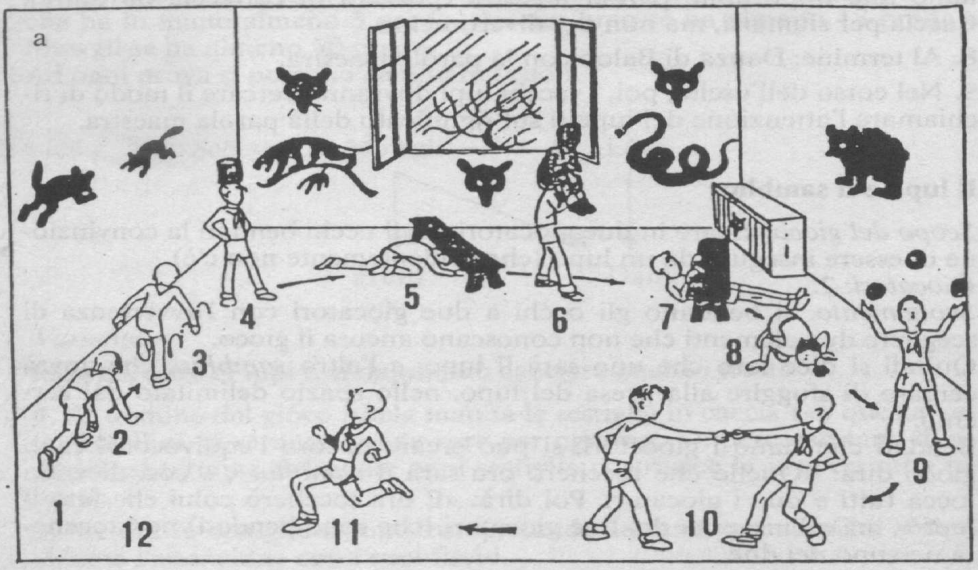
*Scopo del gioco:* creare in due giocatori dagli occhi bendati la convinzione di essere inseguiti da un lupo (che evidentemente non c'è).
*Giocatori:* 2.
*Svolgimento:* si bendano gli occhi a due giocatori con l'avvertenza di scegliere due elementi che non conoscano ancora il gioco.
Quindi si dice loro che uno sarà il lupo, e l'altro *sambhur,* che dovrà cercare di sfuggire alla presa del lupo, nello spazio delimitato dal cerchio.
Bendati che siano i giocatori, si può creare in loro l'equivoco: il capo gioco dirà: «Quello che toccherò ora sarà il *sambhur*», e così dicendo tocca tutti e due i giocatori. Poi dirà: «E ora toccherò colui che farà il lupo», ma all'insaputa dei due giocatori (che sono bendati) non toccherà nessuno dei due.

Quindi entrambi i giocatori saranno convinti di essere il *sambhur* e cercheranno di sfuggire precipitosamente, ognuno ad ogni contatto e incontro che avrà con l'altro, vagando alla cieca in mezzo al cerchio. Il loro comportamento e il loro equivoco susciterà l'ilarità nel pubblico.

## ATTIVITÀ FISICA CON LA GIUNGLA

### Quando piove

Piove ed il Branco non può uscire dalla tana. Il programma della riunione prevedeva di uscire in cortile per eseguire una serie di esercizi fisici. Che fare adesso?
È sempre possibile fare qualcosa di utile e divertente per la salute dei lupetti.
Diamo qui due esempi di percorso da realizzare in tana. Conviene controllare che le finestre rimangano aperte per non fare respirare ai lupetti dell'aria viziata. È necessario anche verificare che il locale sia pulitissimo, altrimenti i lupetti solleverebbero nubi di polvere, che sarà respirata e che non è fatta per ossigenare i loro polmoni.
I tre esempi di percorso che seguono mettono in gioco un numero variabile di ragazzi, secondo le dimensioni del locale.



*a) La storia di Mowgli* (vedi schema pagina a fianco)

1 - Partenza
2 - Mowgli verso la tana di Babbo Lupo
3 - I salti di Babbo Lupo
4 - Mowgli è portato da Raksha e...
5 - ... entra in tana da Mamma Lupa
6 - Incontra le Bandar ed è portato alle *Tane Fredde*
7 - È gettato nella cisterna
8 - Mowgli segue le tracce dei Gond
9 - Nel villaggio Mowgli impara i giochi degli uomini
10 - Battaglia contro i cani rossi
11 - La corsa di primavera
12 - Arrivo

*b) Bagheera*

1 - Partenza
2 - La vita nella città

3 - La sua fuga
4 - In caccia nella Giungla
5 - Incontro con Kaa
6 - Con Baloo verso le *Tane Fredde*
7 - Conoscenza con il Bandar-log...
8 - ...lo combatte con Kaa e Baloo
9 - Nella capanna di Messua
10 - Dopo aver traversato il recinto del villaggio
11 - I giochi con Mowgli
12 - Con Mowgli sulla groppa nella Giungla
13 - Arrivo

## GIOCHI CON I NOMI GIUNGLA

**1.** Materiale: un pezzo di carta bianca e una matita per squadra. Staffetta.
Al segnale prestabilito i numeri 1 di ogni squadra partono, raggiungono il foglio di carta e scrivono una lettera, ritornano al posto e parte il secondo che dovrà scrivere un'altra lettera cercando di far in modo che la lettera da lui aggiunta dia la possibilità di formare un nome di un animale della Giungla, così fa il terzo e così via fino alla composizione completa del nome. Se qualcuno non riesce a capire il nome non scrive niente e torna indietro dando il cambio a chi lo segue. Naturalmente vince la sestiglia che riesce per prima a completare il nome in modo esatto.
Durante il gioco nessuno può parlare e non è ammesso accordarsi sul nome da scrivere e il giocatore che ha già scritto la sua lettera non può comunicare cosa ha scritto.

**2.** Un lupetto esce dalla tana, mentre chi dirige il gioco pensa una parola qualunque (per es., «madri») poi assegna le parti. Il lupetto a cui tocca la prima lettera «m» dovrà rappresentare un personaggio della Giungla il cui nome inizi con «m» (per es. Mowgli, Messua, Mysa, ecc.), il secondo un personaggio il cui nome inizi per «a» (per es. Akela, Ankus, Api, ecc.), il terzo per «d» (Dhole, Daino, Dekkan), il quarto per «r» (Rama, Raksha), il quinto «i» (Ikki, Jacala, ecc.). Il lupetto entrato in tana domanda:
Tu chi sei?
Io sono un ragazzo lupo (Mowgli).
Io sono il capo dei lupi (Akela).
Io sono un cane rosso (Dhole).
Io sono il capo dei bufali (Rama).

Io sono il porcospino (Ikki);
Alla fine dovrà indovinare il nome. Si può fare l'inverso. Vale a dire usare altri nomi per la scoperta di un nome Giungla.

**3. Li riconosci?**

Numero dei giocatori: 6 o più.
Materiale: carta e matite.
I giocatori, individualmente o a coppie, su un foglio di carta, descrivono la natura e le caratteristiche di uno degli animali della Giungla. I fogli vengono consegnati al capo che dà lettura del loro contenuto. I giocatori devono indovinare l'animale di cui viene data la descrizione.

**4. Caccia nella Giungla**

Scopo: conoscenza animali e storia Giungla.
Preparare una cinquantina di biglietti grandi quanto mezza cartolina; scrivere su ognuno di essi una domanda stile Giungla con relativa risposta.
Esempi di domande:
— Come si chiamava la tigre? (Risp.: Shere Khan).
— Chi era Tabaqui? (Risp.: Lo sciacallo).
— Chi si mise sulla *roccia della pace?* (Risp.: Hathi).
— Come veniva chiamata Mamma Lupa? (Risp.: Raksha).
— Che cosa vuol dire Raksha? (Risp.: La Diavola).
— Le Bandar sono animali da imitare? (Risp.: No).
Ma anche più difficili, come:
— A che cosa non ubbidiva Shere Khan? (Risp.: Alla Legge della Giungla).
— Che difetto fisico aveva Shere Khan? (Risp.: Era zoppo).

Misurare la difficoltà dei bigliettini sulla preparazione del Branco e sulla conoscenza da parte dei lupetti della storia della Giungla.
Si distribuisce ad ogni lupetto uno di questi cartoncini.
Al via ogni lupetto si dirige verso un altro. Presentazione! Saluto. Gioco della morra cinese. Chi perde deve leggere il proprio cartoncino al vincente che dovrà indovinare.
Se indovina (anche risposte non letterali. State attenti, perché in questo campo i lupetti sono terribilmente pignoli, e quindi fare domande le cui risposte siano inequivocabili) guadagnerà il bigliettino indovinato, ed i due si separeranno.
Se non saprà rispondere, il lupetto interrogante dovrà leggergli la risposta e lasciarsi, a sua volta, interrogare dall'altro.

Se indovina, conquista il cartellino che metterà via. (Non potrà usarlo a sua volta!). E i due si separeranno.
Se non risponde i due si separeranno, non prima però che l'altro gli abbia dato la risposta giusta.
Quando un lupetto ha perduto il proprio cartellino (quelli conquistati non si possono usare) dovrà andare da un vecchio lupo e farsene consegnare un altro. E così via. Vince quel lupetto che alla fine ha più cartellini. Dall'esame dei cartellini conquistati si potrà desumere a quali domande ha saputo rispondere.

**5. Palla animali Giungla**

Scopo: conoscenza indiretta nomi Giungla.
Lupetti in cerchio. Ogni lupetto ha assunto un nome Giungla. Akela si trova in centro ed ha in mano una palla. Ad un certo momento lancia in aria la palla e grida un nome Giungla.
Il lupetto corrispondente deve al più presto impadronirsi della palla, mentre tutti gli altri scappano.
Nello stesso momento in cui il lupetto chiamato, si impadronisce della palla, Akela lancia un colpo di fischietto, al quale tutti i lupetti dovranno fermarsi nel posto ove si trovano.
Il lupetto con la palla in mano, fatti tre passi, dovrà lanciare la palla contro un altro compagno. Questi si potrà scansare, ma non muovere i piedi dal posto. (Lealtà, padronanza di sé).
Se lo colpisce un punto positivo al colpitore e uno negativo al colpito.
In caso contrario uno solo negativo a chi fallisce il colpo.
Il gioco ricomincia ogni volta chiamando nuovi nomi.
Variante: ogni lupetto ha un nome Giungla. Tutti i lupetti sono in cerchio molto stretto, vicino al centro, nel quale è posata per terra una palla.
Akela chiama un nome Giungla. Il chiamato deve raccogliere la palla e lanciarla subito contro uno dei lupetti che scappano.
Un punto negativo al chiamato che non colpisce, oppure, uno negativo al lupetto colpito.
NB.: Solo il lupetto chiamato può raccattare la palla da terra. Se perciò per distrazione un altro lupetto la tocca perde un punto.
Il vecchio lupo perciò può chiamare nomi falsi.

**6. Sperduti nella Giungla**

Scopo: conoscenza animali Giungla. Saperli rappresentare.
Uno dei vecchi lupi dissemina in un tratto ben delimitato di terreno di bosco dei rettangolini di cartoncino (grandi pressappoco quanto un

quarto di cartolina) eventualmente di diverso colore (mimetizzato rispetto all'ambiente).
In ogni cartoncino è scritto il nome di un animale della Giungla (eventualmente anche più cartoncini con lo stesso nome).
Akela quindi narra al Branco come gli animali hanno perso la memoria ed errano nella Giungla (indicare chiaramente i confini) senza riuscire a trovare le loro tane. Sono stati morsicati da Tabaqui.
Chiede ai lupetti di andarli a cercare, per portarli poi segretamente ad Akela.
I lupetti vanno a cercare gli animali e scoprono i cartoncini che mettono in tasca, senza che gli altri sappiano di quali animali si tratti.
Al richiamo di Akela le sestiglie si raggruppano attorno a lui e contano quanti sono per sestiglia gli animali salvati.
Punteggio adeguato.
Akela poi chiede a ciascuno, o ad un certo numero per sestiglia, di rappresentare uno degli animali da lui salvato. Gli altri debbono indovinare di che animale si tratta.
Punteggio supplementare per la buona rappresentazione; farlo assegnare dalle altre sestiglie.

**7. Indovina chi è**

Il capo chiama un lupetto e gli fissa sulla schiena, con uno spillo, naturalmente senza farglielo vedere prima, un disegno rappresentante un animale della Giungla. Il lupetto dovrà sforzarsi di scoprire questo animale rivolgendo delle domande agli altri lupetti del cerchio che però dovranno rispondere solo: sì - no - non lo so.

**8. Te lo ricordi?**

Cerchio. Un lupetto è al centro con la palla. Akela grida una lettera dell'alfabeto, contemporaneamente il lupetto che è al centro lancia la palla contro uno dei fratellini del cerchio, questi prima di aver preso la palla grida il nome di un animale Giungla che cominci con la lettera detta da Akela.
Non si possono naturalmente ripetere i nomi.

**9. Chi ne sa di più**

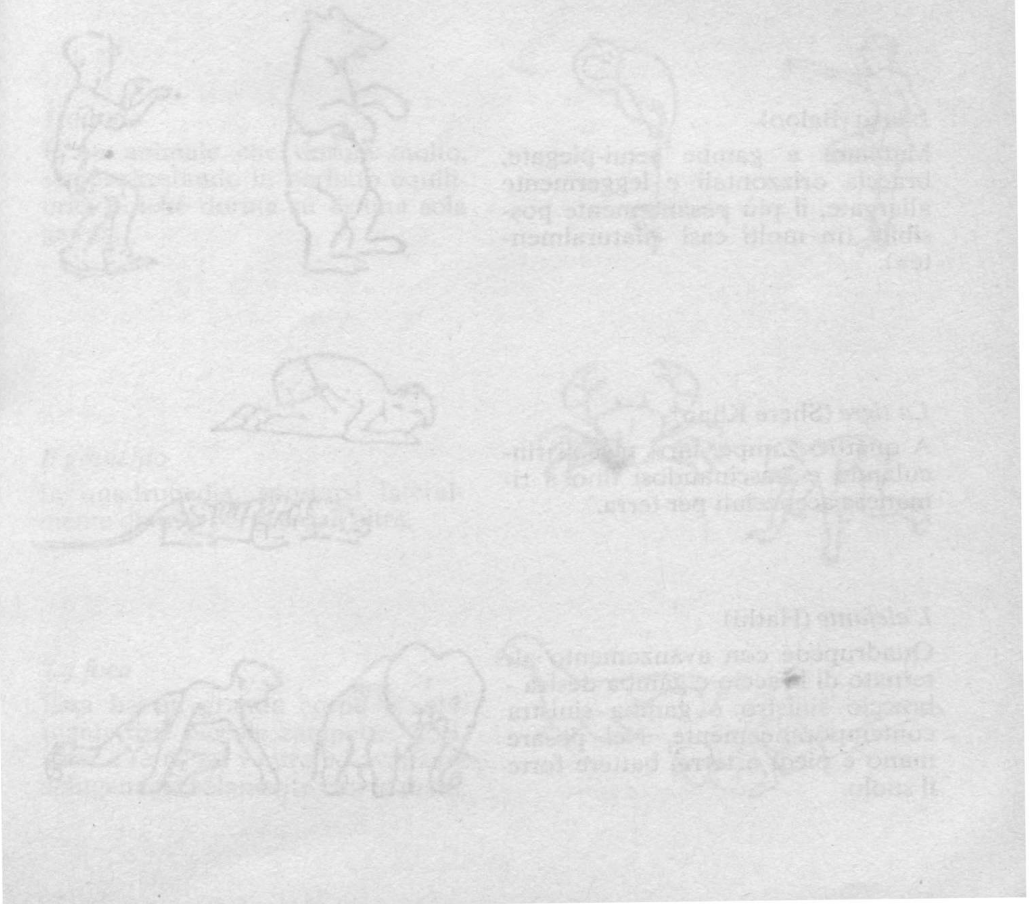
Scopo: conoscenza nomi Giungla.
I lupetti si mettono in cerchio. Un vecchio lupo inizia il gioco lanciando la palla ad un lupetto e dicendo: «Ho visto... Hathi».
Subito il lupetto che riceve la palla deve lanciarla ad un altro dicendo a

sua volta: «Ho visto...» e qui ci mette un nome Giungla a sua conoscenza. Uno stesso nome non può essere ripetuto.
Permettere di usare anche nomi di cose Giungla, per esempio: Ankus, dhak, ecc. Penalità a chi non pronuncia alcun nome nel tempo prestabilito.

**10. La Giungla col... BUM!**

Scopo: conoscere la storia della Giungla.
Spiegazione: un vecchio lupo racconta un brano della storia della Giungla; ad ogni errore i lupetti devono interromperlo con un «Bum». Il lupetto che fa «Bum» per primo guadagna un punto.
Penalizzare gli eventuali «Bum» errati.
O meglio: interruzione del vecchio lupo col «Bum» come sopra; ma un lupetto su designazione del vecchio lupo dovrà dire la frase giusta, o spiegare perché è sbagliata.
Esempio: Babbo Lupo attese finché i suoi cuccioli furono in grado di correre un poco, poi, la notte della riunione del Branco, li condusse con Mowgli e Mamma Lupa alla *Rupe della Tregua dell'acqua* (Bum!). Sulla Rupe c'era Akela, il *grosso lupo marrone.* Se ne stava lungo disteso sulla roccia *a prendere il sole,* e sotto di lui erano accovacciati una quarantina e più di lupi, dai veterani *grigi* come il tasso che sapevano abbattere *un capriolo* da soli, ai giovani lupi neri di tre anni che credevano di essere capaci di fare altrettanto. Il solitario li aveva ora guidati per un anno. Era incappato in una trappola *da topi* in gioventù ed una volta ne aveva buscate tante da essere lasciato *per vivo.*
Mowgli fu portato al centro del cerchio e si mise subito a giocare con delle *pietre preziose,* ed Akela dal sommo della Rupe gridava: «Guardate, *guardate indietro,* o lupi!».
Poi parlò Baloo il *leggero* orso *nero.* Disse che egli *non* avrebbe insegnato a Mowgli la Legge della Giungla, ma che avrebbero fatto bene ad accettarlo in Branco.
Poi Bagheera piombò in mezzo al cerchio. Tutti conoscevano Bagheera e nessuno osava contrastarle il passo. Era di color *rosso,* tutta *rossa come l'inchiostro,* con le macchie della pantera che apparivano e scomparivano come i riflessi del *cotone idrofilo.*
Bagheera promise ai lupi del branco, in cambio di Mowgli, un grosso *daino* ucciso di fresco.
Tabaqui infatti corre intorno a far *buone azioni* mangiando *salami e focacce* nelle dispense dei villaggi.
Tutto questo perché Tabaqui era *un buon animale, bravo come le Bandar.*
Le Bandar un giorno rapirono Mowgli e lo portarono nel *Dekkan,* e Ba-

loo in quell'occasione disse: «Mettetemi *conigli* sul capo, datemi degli *ossi buoni da rosicchiare,* che io sono l'animale più felice di tutta la Giungla».
Kaa invece era un Pitone delle rocce e quando venne a sapere del fatto del rapimento di Mowgli andò alle *Tane Fredde* e fece la danza della *Tregua dell'acqua,* poi mangiò le Bandar e Bagheera lo aiutò.
Chil, il grosso *pipistrello,* portò la notizia per tutta la Giungla.
Un giorno Mowgli scese al villaggio e rapì il fior di *loto* e con esso *bruciò la coda di Mamma Lupa,* e strinò i baffi di *Tabaqui.*
Fratel Bigio, il suo *cane* fedele, seguiva sempre Mowgli... ecc.
Graduare la difficoltà a seconda della preparazione del Branco.



## ATTIVITÀ DI ESPRESSIONE CON LA GIUNGLA

### 1. Animali Giungla ed altri animali

*Il lupo* (Akela)
Quadrupede normale.

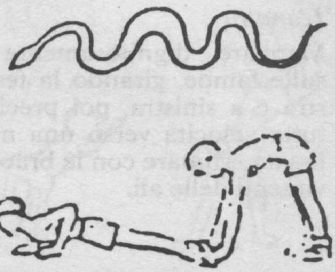
*L'orso* (Baloo)
Marciare a gambe semi-piegate, braccia orizzontali e leggermente allargate, il più pesantemente possibile (in molti casi «naturalmente»).

*La tigre* (Shere Khan)
A quattro zampe, farsi piccoli rinculando e trascinandosi fino a rimanere accucciati per terra.

*L'elefante* (Hathi)
Quadrupede con avanzamento alternato di braccio e gamba destra - braccio sinistro e gamba sinistra contemporaneamente. Nel posare mano e piedi a terra, battere forte il suolo.

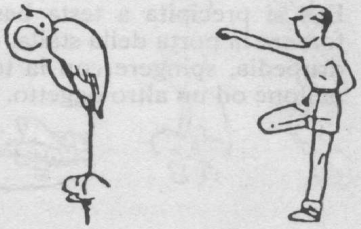
*Il serpente* (Kaa)

Mani a terra - braccia e gambe quasi rigide - avanzare poco a poco le mani fin quasi a distendersi - avanzare poi a piccoli passi i piedi fino a tornare nella posizione di partenza. Nell'avanzamento con le mani, le braccia si piegano.



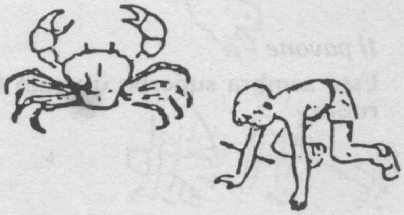
*L'airone*

È un animale che dorme molto, sempre restando in perfetto equilibrio, poiché dorme su di una sola gamba.



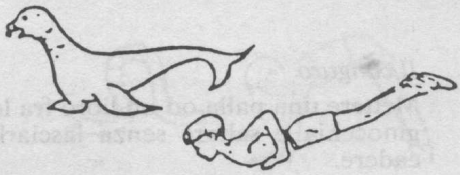
*Il granchio*

In quadrupedia, spostarsi lateralmente da una parte e dall'altra.



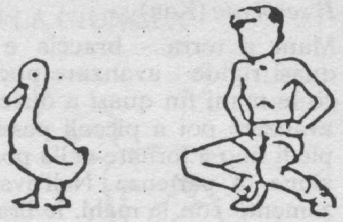
*La foca*

Essa ha un grande corpo e solamente due piccole zampette. Coricarsi a terra sul ventre ed avanzare spingendosi solamente con le mani.



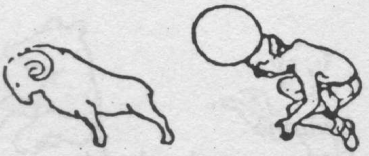
*L'anatra*

Marciare dignitosamente piegati sulle fambe, girando la testa a destra e a sinistra, poi precipitarsi a tutta velocità verso una meta prefissata. Mimare con le braccia i movimenti delle ali.



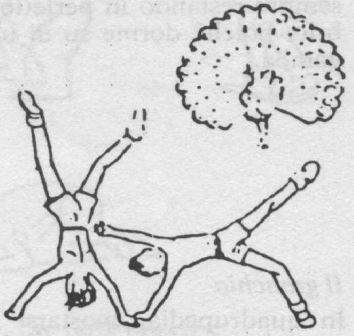
*Il montone*

Egli si precipita a testa bassa per forzare la porta della stalla. In quadrupedia, spingere con la testa un pallone od un altro oggetto.



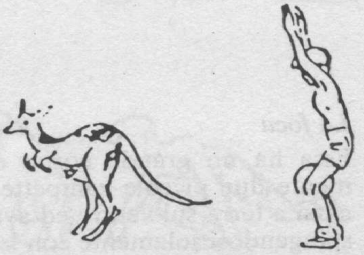
*Il pavone*

Esso sembra superbo quando fa la ruota.



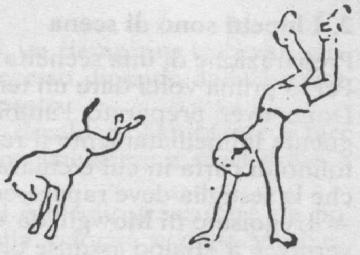
*Il canguro*

Mettere una palla od un libro fra le ginocchia e saltare senza lasciarli cadere.



*Il puledro*

Correre in quadrupedia - arrestarsi sulle mani e lanciare in alto il più possibile le gambe.

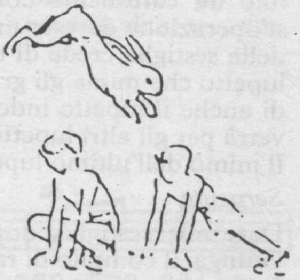


*La rana*

Prendere la posizione della rana, seduti sui talloni, le mani dentro le ginocchia. Saltare alzando molto in alto le braccia e rimettersi nella posizione iniziale.

*La lepre*

Correre a balzi in quadrupedia, partendo dalla posizione di seduti sui talloni, mani tra le ginocchia.



*Il bruco*

Mani a terra - avanzare poco a poco i piedi fino ad accostarli alle mani - avanzare con le mani fino a tornare nella posizione iniziale - braccia e gambe sempre rigide.

## 2. I lupetti sono di scena

Preparazione di una scenetta di sestiglia.
Per la prima volta dare un tema ben determinato.
Dopo aver preparato l'ambiente d'altronde già favorevole poiché seguente immediatamente il racconto, ad ogni sestiglia consegnare un rotolino di carta in cui è chiaramente specificato quale è il brano di storia che la sestiglia deve rappresentare. Alcuni esempi:
— L'egoismo di Mowgli: da «Cominciò una volta quando le piogge d'inverno...» a «Baloo assunse un'aria molto grave e borbottò...».
— Ecco il gradasso: da «Non sta bene! Ma che volete farci? Quel cosino spelato...» a «pulito o sudicio che tu sia, vattene alla tua tana, Shere Khan...».
— Il capriolo ucciso: da «Noi eravamo allora, tenetelo a mente, un popolo solo» a «come lo stesso odore ci fa impazzire anche oggi».
— Il secondo padrone: da «Chi sarà ora il padrone della Giungla...» a «cercatela finché non l'avete trovata».
Questo solo per una pura indicazione.

*Mimo Giungla*

Materiale: dei cartoncini, dei barattoli.
Le sestiglie stanno distinte ma senza assumere alcuna formazione dietro una stessa linea. Al via i capi sestiglia vanno a pescare dal proprio barattolo un cartoncino con sopra scritto un animale giungla. Fatta quest'operazione devono mimare il personaggio pescato. Appena un lupetto della sestiglia crede di riconoscerlo deve gridarne il nome e, se esatto, il lupetto che mima gli grida: «Siamo dello stesso sangue tu ed io» e quindi anche il lupetto indovino ha diritto a fare la sua pesca. Lo stesso avverrà per gli altri lupetti.
Il mimo dell'ultimo lupetto lo dovrà indovinare il capo sestiglia.

*Serpente*

Dare alle sestiglie, dopo aver raccontato un brano della storia della Giunga, il compito di rappresentarlo.
Esigere che la scenetta sia parlata.
Alla fine fare tutti assieme una critica spassionata delle varie scenette.
Far notare come le parole pronunciate da quel lupetto non fossero proprio quelle che ci sono nella storia. Insistere nel far osservare come certe frasi devono essere pronunciate, per caratterizzare più specificatamente quel determinato personaggio.
In questo modo la scenetta verrà ad assumere più funzioni:
— conoscenza della trama della storia;
— conoscenza dei vari caratteri dei personaggi.

**I ban**

Sono un intervallo, uno sfogo, un applauso, un riempitivo tra i vari giochi, mimiche, ecc. Durano poco: il loro successo dipende dalla brevità. Lo eseguono tutti, senza muoversi dal loro posto.
I ban si inventano, si adattano. Servono a riscaldare l'ambiente e fare quattro risate. Sono «il chiasso organizzato» che serve a scaricare o a dare entusiasmo.
Per insegnare un ban: è l'unico caso in cui è meglio trascurare un po' l'esattezza dell'esecuzione, a vantaggio della velocità e della vivacità. Dopo una brevissima spiegazione estremamente spigliata, che serva anche da prova, far eseguire subito il ban.

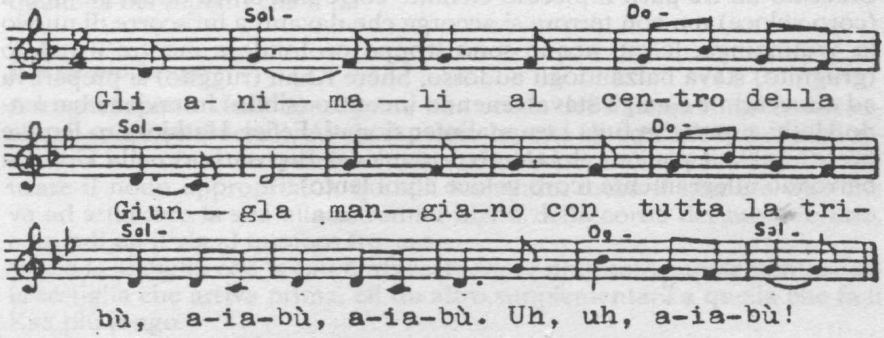
a) *Ban di Chil*

1° Gruppo (in coro) Tic-Tac, Tic-Tac, Tic-Tac, ecc. (è Ferao, il Picchio).
2° Gruppo (iniziando al cenno del vecchio lupo) prima sottovoce poi sempre più forte fino a coprire il Tic-Tac e poi diminuendo piano piano finché ricompare il Tic-Tac.
ILLO - IL-LO - IL-LO - IL-LO, ecc.
Tutti insieme al cenno del vecchio lupo:
«Siamo dello stesso sangue tu ed io!».

b) *La pioggia nella Giungla*

Si comincia a battere le mani con solo un dito contro l'altro; poi con due dita, tre, quattro, battito di mani forte e poi quattro dita, tre, due, uno.
Il vecchio lupo: la pioggia è cessata!
Tutti: Buona Cacciaaaaaa!!!

c) *Ban degli animali della Giungla*



Il ban continua con la medesima nenia, cambiano invece i gesti, mentre prima hanno mimato il gesto di mangiare (portando il cibo con la mano destra alla bocca) poi bevono, ridono, piangono, ecc., seguendo con lo sguardo la mimica dell'animatore e ripetendo il gesto.

d) *Hathi e l'elefantino*

*Racconto:* Hathi uscì un giorno nella Giungla per cacciare (coro lento). Aveva ordinato al piccolo elefante di starsene tranquillo nella foresta, ma questi, disubbidendo, lo seguì di nascosto (coro veloce). Ben presto perse le tracce e si smarrì. Mentre cercava di orientarsi s'imbattè in Shere Khan (ruggito). Atterrito il piccolo elefante corse via (coro veloce) ma spaventato com'era finì per arrivare alla Waingunga dove un bufalo (grugnito) finiva il bagno. Fugge ancora l'elefantino (coro) ma la sfortuna lo perseguita perché finisce proprio sotto le rocce dove Kaa (sibilo prolungato) si godeva il sole.
Braccato da tre parti il piccolo elefante corre nell'unica direzione libera (coro veloce) ma con terrore si accorge che davanti a lui scorre di nuovo la Waingunga, le cui acque sono troppo profonde e mentre il bufalo (grugnito) stava balzandogli addosso, Shere Khan (ruggito) si preparava ad attaccarlo e Kaa gli stava venendo incontro (sibilo) interviene barrendo Hathi e mette in fuga i tre malintenzionati. Felici, Hathi (coro lento e profondo) e il piccolo elefante (coro veloce) ritornarono nella Giungla barrendo allegramente (coro veloce e poi lento).

## GIOCHI E ATTIVITÀ CON I NODI

### Staffette

Come sempre si possono fare staffette di velocità con nodi, però è consigliabile farle solo nel caso che il Branco o i partecipanti alla staffetta conoscano bene i nodi.
In pratica si può usare anche questo sistema in modo che possano partecipare anche quelli che non sono espertissimi: divise le due squadre, farle giocare una alla volta e non contemporaneamente. Esigere il nodo esatto e tener conto del tempo impiegato nel totale da tutta la squadra. Poi in un secondo tempo far giocare la seconda squadra. Alla fine, a seconda dei tempi impiegati, stabilire la squadra vittoriosa.

### Baloo insegna a Mowgli ad intrecciare le funi

Per ovviare all'inconveniente che si verifica in staffette come la precedente nelle quali i lupetti eseguono il medesimo nodo, fate così:
preparate in anticipo un elenco in cui, per ciascun lupetto, siano segnati due nodi (scelti con criterio relativo alla prova, o alle prove, da eseguire). Quando il lupetto arriva al traguardo, davanti al vecchio lupo, questi gli chiede il primo nodo; se il lupetto non sa fare quello, può fare il secondo come prova «di appello» e qualora anche non conosca nemmeno il secondo ne può fare un terzo a piacere.
Punti 7 per il primo nodo;
Punti 5 per il secondo;
Punti 3 per il terzo.
Dare un supplemento di 5 punti alla squadra che termina per prima.
Variante. Lasciar fare al lupetto il nodo che vuole, stabilire in precedenza un certo punteggio a seconda dei nodi eseguiti, e a seconda della qualifica del lupetto che li fa.

### Il Kaa più lungo

Ad ogni lupetto viene consegnata una corda della stessa lunghezza (anche di spessore diverso). Al via il primo lupetto di ogni sestiglia va ad attaccare la sua ad un paletto (può andar bene anche un alberello, far usare il nodo appropriato), quindi, tornando, tocca il numero due che va ad attaccare la sua alla estremità libera della corda del numero uno, e quindi dà il via al numero tre, ecc.
Vince la sestiglia che fa più nodi esatti, dare un punto supplementare alla sestiglia che arriva prima, ed un altro supplementare a quella che fa il Kaa più lungo.

**Mowgli con una mano sola**

Far scegliere ad ogni sestiglia due campioni i quali lavorando ognuno con una sola mano (far tenere l'altra in tasca) dovranno eseguire un nodo in coppia, tenendo ognuno un capo della corda.
Vince la coppia che ci riesce per prima.
Aumentare la difficoltà bendando i campioni.

**Passaggio chiuso**

Nel bosco o nel luogo che ne offra la possibilità, fra due corridoi di piante, sono tese parecchie funi unite al centro con un nodo o più nodi diversi (a seconda del nodo che si desidera far osservare ai lupetti). Il Branco è diviso in due squadre. Al via partono i primi e passano attraverso il «passaggio chiuso» sciogliendo e rifacendo i nodi. Stabilire un punteggio per i nodi e uno supplementare per la squadra che arriva prima. Vince la squadra che totalizza più punti.
Lo stesso ostacolo lo si può inserire in un percorso di una caccia.

**Gli alberi stregati della Giungla**

Nel bosco sono appese ai rami degli alberi dei frutti che l'albero darà in dono ai lupetti che saranno gentili verso di lui, togliendolo dall'incantesimo. Per liberarlo dall'incantesimo occorre eseguire, con la corda appesa vicino al frutto, il nodo richiesto. Solo allora ci si può prendere il frutto regalato dall'albero.
Si può usare questo sistema per distribuire in modo originale la merenda.

**Mowgli e i cani rossi nella Waingunga**

Pezzi di corda per ogni giocatore. Al grido «la piena» pronunciato da un vecchio lupo, i lupetti devono unire i capi della propria corda tra di loro (nodo piano) quindi si infileranno nel cerchio così ottenuto cominciando dalla testa, lasciando alla fine cadere l'anello di corda per terra, formando ipotetici isolotti.
Gli ultimi naturalmente muoiono affogati!
Variante. Consegnare ai lupetti due corde di spessore differente per l'abilità del nodo da rete.
Variante. Gridare oltre a «La piena» anche un numero che rappresenti il numero di lupetti che deve stare nella barca di salvataggio. I lupetti dovranno riunirsi a seconda del numero, e legare tra loro le corde, formando un anello più grande. Gioco per il resto come il precedente.

**L'ostacolo misterioso**

Il Branco disposto per squadre numerate ad una certa distanza. Akela chiama i numeri X delle squadre, che correranno con una corda in mano. Giunti nei pressi Akela grida loro qual è l'ostacolo. Es.: «Uomo in mare, legate le funi e gettatele!». Ogni lupetto lega la propria corda con quelle che sono in luogo (e possono essere tutte uguali per l'applicazione del nodo piano o differenti per quello a rete) e poi le getta. Punteggio a discrezione del capo Branco. Altri ostacoli potrebbero essere «calarsi dal monte» (legare la propria fune ad un paletto od altro e allontanarsi sfilando la corda), ecc. Ricordare, e far fare cioè, parecchie azioni della vita normale in cui entra l'applicazione del nodo che vogliamo insegnare.

**Caccia notturna**

Da farsi in una stanza senza tanti mobili o in un cortile cintato. Alle pareti della stanza, o del cortile, sono appese delle corde (tante quanti sono i lupetti meno una). I lupetti sono bendati e a loro volta in possesso di una corda. Al «Si salvi chi può» devono cercare di trovare una corda e legarvi al capo libero la propria. L'ultimo, che rimane senza, muore affogato e perde un punto. Ripetere più volte e contare chi ha più penalità.

**La caccia del popolo silenzioso**

Sestiglia contro sestiglia. In mezzo un bastone, di un paio di metri di lunghezza, che ha attaccate con il nodo del paletto dodici corde, sei rivolte verso una sestiglia e sei verso l'altra. Al via i lupetti (che sono in possesso ciascuno di una corda) partono, legano la propria corda ad una di quelle del bastone (nodo piano o da rete), e poi tirano verso la propria tana. Vince la sestiglia che riuscirà per prima...

**Salviamo i naufraghi** *(da un racconto appropriato)*

Due squadre, di ugual numero di giocatori. Una squadra rappresenta i naufraghi, l'altra i salvatori. Ogni giocatore è in possesso del proprio cordino personale.
I naufraghi si dispongono a piacere sul terreno di gioco con il proprio cordino in mano; scelto il proprio posto non ci si può più muovere.
I salvatori vengono bendati ed al via entrano nel terreno di gioco e cercano di trovare ognuno un naufrago, legano la propria corda a quella del naufrago (nodo piano se corde uguali e nodo alla rete se corde differenti), e poi, sempre bendati, trascinano fuori il compagno verso un vec-

chio lupo, che rappresenta il faro e che, ad intermittenza, fischia per segnalare la propria posizione. Quando un salvatore ha portato in salvo un naufrago, può, se vuole, ritornare in gioco e cercare, o aiutare a cercare, gli altri naufraghi non ancora trovati.
Quando tutti i naufraghi sono stati salvati, cambio dei campi. Vince la squadra che impiega meno tempo. (Penalizzare con un certo numero di secondi gli eventuali nodi errati. 10-15 secondi sono una penalità giusta).

## GIOCHI ED ATTIVITÀ SULLE MASSIME [1]

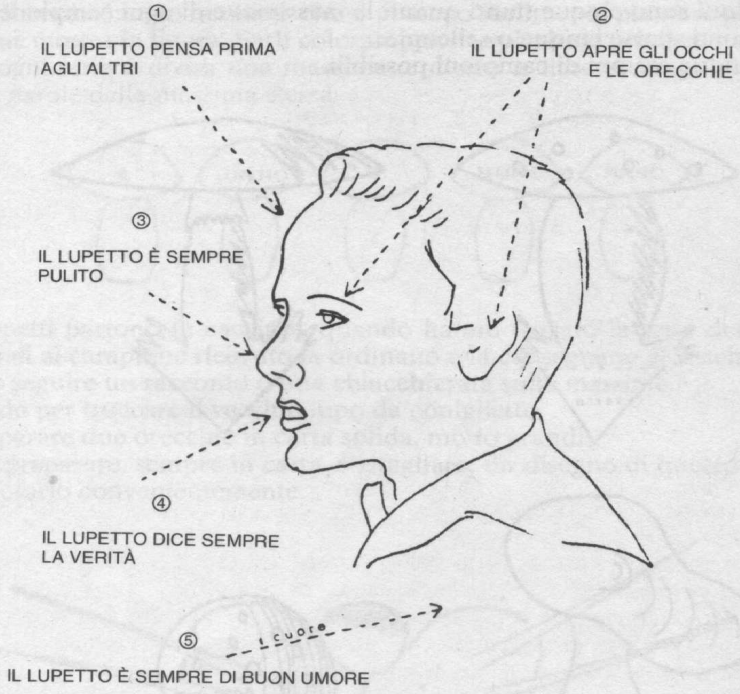
### Ricomponiamo le Massime

Prendere una serie delle cartoline delle Massime Lupetto e di ognuna farne sei pezzi tagliati in modo diverso. Dietro ad ogni pezzo mettere un numero, quello corrispondente alla Massima.
Dividere il Branco in cinque squadre ad ognuna delle quali assegnare un numero dall'uno al cinque. Consegnare quindi a ciascun gruppo sei ritagli nessuno dei quali corrispondente al numero assegnato al gruppo.
Il gruppo deve riuscire ad impadronirsi dei cartoncini con il numero della loro squadra, combattendo con le altre squadre che ne sono in possesso.
Ogni lupetto rincorrerà gli altri e toccatone uno, questo si dovrà fermare. Allora giocheranno a morra cinese. Il vincitore avrà diritto di scegliere tra i cartoncini che il vinto ha, quello, uno solo, che gli occorre.
Quando il lupetto avrà perso tutti i cartoncini che aveva, dovrà fermarsi sul posto, inginocchiarsi ed attendere fino a che un altro lupetto non gli regali uno dei suoi cartoncini.
Ogni gruppo dovrà avere una tana che sarà tabù per le altre squadre. Un lupetto può ritirarsi in tana solamente quando è in possesso di soli cartoncini corrispondenti al numero assegnato al suo gruppo. In tutti gli altri casi dovrà continuare a giocare.
Quando non ci saranno più cartoncini in gioco potranno tornare alla tana anche i lupetti che erano senza cartoncini e che aspettavano ginocchioni.
Vince il gruppo che per primo ricompone la figura della massima assegnatagli.

### Le Massime Lupetto

Ecco un sistema molto semplice per ricordare facilmente tutte e cinque le Massime della Giungla, nell'ordine in cui sono elencate sulle Direttive.

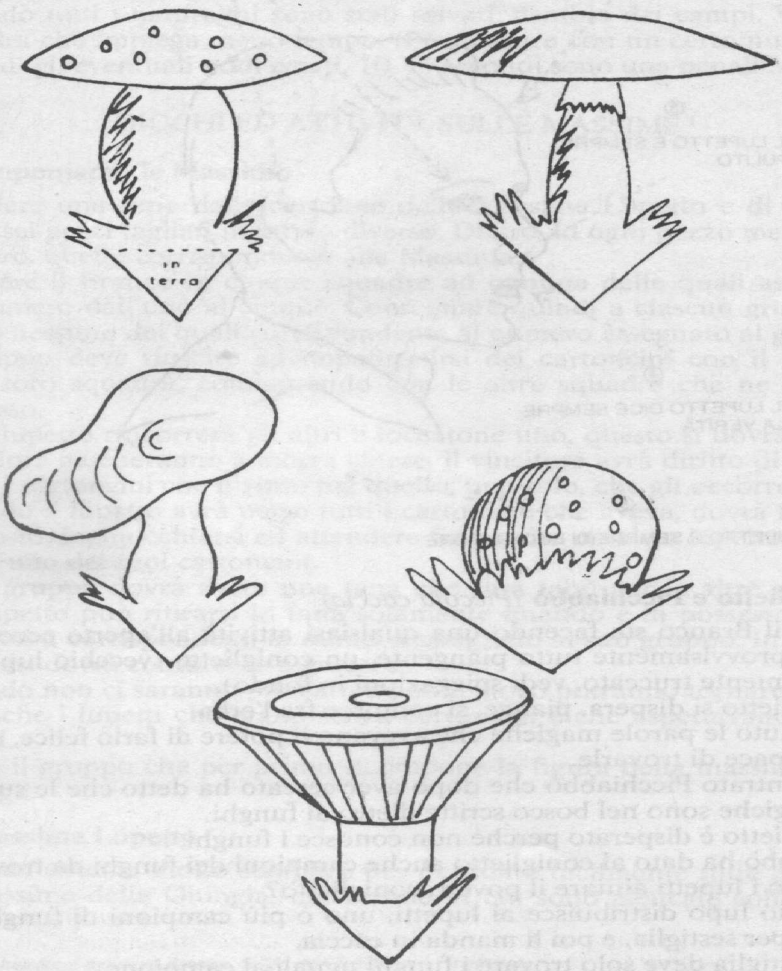
[1] Da «I quaderni del capo Branco, n. 2», ASCI, Edizioni Fiordaliso.



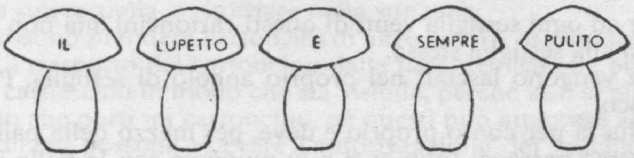

**Il coniglietto e Picchiabbò** *(Piccola caccia)*

Mentre il Branco sta facendo una qualsiasi attività all'aperto ecco arrivare improvvisamente tutto piangente, un coniglietto (vecchio lupo opportunamente truccato, vedi spiegazioni in fondo).
Il coniglietto si dispera, piange, si contorce fra l'erba.
Ha perduto le parole magiche che avevano il potere di farlo felice, e non è più capace di trovarle.
Ha incontrato Picchiabbò che dopo aver cercato ha detto che le sue parole magiche sono nel bosco scritte dietro ai funghi.
Il coniglietto è disperato perché non conosce i funghi.
Picchiabbò ha dato al coniglietto anche campioni dei funghi da trovare.
Vogliono i lupetti aiutare il povero coniglietto?
Il vecchio lupo distribuisce ai lupetti, uno o più campioni di funghi da trovare per sestiglia, e poi li manda in caccia.
Ogni sestiglia deve solo trovare i funghi uguali al campione.

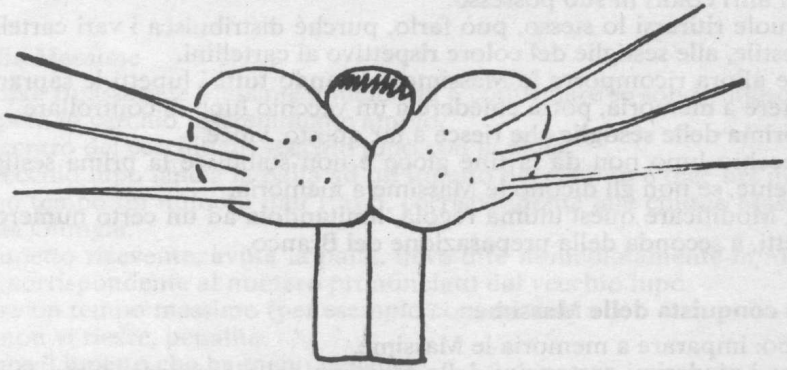
I campioni sono cinque (tanti quanti le massime) e di ogni campione nel bosco sono sparse cinque o sei copie.
Ecco cinque esempi di campioni possibili.



Farli in cartoncino in modo che si possano facilmente piantare per terra, come mostra la figura. Farli colorati perché spicchino più facilmente.
In ogni serie è divisa una massima, e dietro a ciascun fungo c'è una o più parole della massima stessa.




I lupetti partono in caccia e, quando hanno trovato la serie dei funghi uguali al campione ricevuto la ordinano e la consegnano al vecchio lupo.
Può seguire un racconto o una chiacchierata sulle massime.
Modo per truccare il vecchio lupo da coniglietto.
Preparare due orecchie in carta solida, molto grandi.
Poi preparare, sempre in carta, e ritagliare, un disegno di questo genere.
Colorarlo convenientemente.



Attaccarsi con la colla le due orecchie, una per parte, tra la guancia e l'orecchio.
Stringere bene il tutto con un fazzoletto, che passando sopra la testa si annodi sotto il mento.
Sul labbro superiore, subito sotto il naso va incollato il secondo disegno.
Ogni tanto muovere le labbra annusando nel modo usuale ai conigli.
Mettersi una coperta, da cingere in modo adatto.

**Vinciamo le Massime**

Scopo: imparare a memoria le Massime.
Dividere in una ventina di cartoncini il testo delle cinque Massime e farne 4 serie complete, su cartoncino di colore diverso. (Una serie per sestiglia).
Consegnare ad ogni sestiglia venti di questi cartoncini, ma non del colore assegnato alla sestiglia stessa.
I cartoncini vengono lasciati nel proprio angolo di sestiglia. Poi Akela lancia il gioco.
Ogni sestiglia fa per conto proprio e deve, per mezzo della palla in gioco, e attraverso passaggi (non ci si può muovere con la palla in mano) cercare di colpire qualche lupetto delle altre sestiglie.
In gioco c'è una sola palla; metterne due qualora il terreno di gioco sia piuttosto grande.
Quando un lupetto è colpito deve andare in tana, prendere uno dei cartoncini in possesso della sua sestiglia (colore a scelta del vincente) e consegnarlo alla sestiglia del lupetto che l'ha colpito. Poi rientrare in gioco.
Una sestiglia può ritirarsi dal gioco, quando è riuscita ad avere tutti i venti cartoncini del suo colore, però non prima di aver perso tutti quelli degli altri colori in suo possesso.
Se vuole ritirarsi lo stesso, può farlo, purché distribuisca i vari cartellini rimastile, alle sestiglie del colore rispettivo ai cartellini.
Deve allora ricomporre le Massime e quando tutti i lupetti le sapranno ripetere a memoria, potrà chiedere a un vecchio lupo di controllare.
La prima delle sestiglie che riesce a far questo, vince.
Il vecchio lupo non dà la fine gioco e non stabilisce la prima sestiglia vincente, se non gli dicono le Massime a memoria.
N.B. Modificare quest'ultima regola, limitandola ad un certo numero di lupetti, a seconda della preparazione del Branco.

**Alla conquista delle Massime**

Scopo: imparare a memoria le Massime.
Usare i medesimi cartoncini delle Massime del gioco precedente. Distribuire i cartoncini come sopra.
Ogni sestiglia si costruisce, ad una certa distanza l'una dall'altra, una tana. (Cerchio di 5 metri di diametro, fatto con rami, pietre, corda, ecc.). Il terreno di gioco sia boscoso.
Dentro alla tana si mettono i cartoncini in possesso della sestiglia.
Al segnale ogni sestiglia lascia alcuni giocatori di guardia alla propria tana e se ne va ad attaccare le altre. Se si usa la presa a tocco, solo i lupetti di guardia possono prendere gli altri. Dare perciò in questo caso

dei segni distintivi alle guardie. Usando altri sistemi di presa (es.: scalpo, fettuccia al braccio, striscia di carta alla schiena) questo non è necessario.
Il cerchio delle tane è neutro, quindi qualsiasi lupetto che riesca ad entrarci, è tabù! Egli allora può impadronirsi di uno dei cartoncini del colore della sua sestiglia, e ritornare nella sua tana.
Non si possono prendere cartoncini di altro colore, assolutamente.
Durante il trasporto del cartoncino dalla tana nemica alla propria, tenere alto il cartoncino in modo che sia visibile, perché non si può attaccare un lupetto che porti un cartoncino, né questi può attaccare altri.
I lupetti uccisi possono ricevere l'autorizzazione del vecchio lupo a ritornare in vita, dopo eventuale prova da superare o dopo aver consegnato un cartoncino alla sestiglia «uccidente».
Non si può ritornare in gioco se non partendo dalla propria tana.
Quando una sestiglia ha conquistato tutti e venti i cartoncini del proprio colore, può ritirarsi dal gioco, ma prima deve cedere, alle sestiglie interessate, i cartoncini non suoi che ancora le sono rimasti.
La sestiglia ricompone le Massime e può chiamare il vecchio lupo al controllo, solo quando tutti i componenti le sanno a memoria.
Vedi a questo proposito le osservazioni fatte nel gioco precedente.

**Palla Massime**

Scopo: ripassare le Massime a memoria e controllare se sono conosciute.
Lupetti in cerchio discretamente ampio.
Al centro del cerchio un vecchio lupo con la palla.
Il vecchio lupo lancia la palla ad un lupetto del cerchio e dice nel medesimo tempo un numero dall'1 al 5, corrispondente alle cinque Massime della Giungla.
Il lupetto ricevente, avuta la palla, deve dire immediatamente la Massima corrispondente al numero pronunciato dal vecchio lupo.
Dare un tempo massimo (per esempio contare fino a 5).
Se non vi riesce, penalità.
Vince il lupetto che ha meno penalità.
Eventualmente sommare le penalità per sestiglia.
Far fare una penitenza famiglia felice a chi ha più penalità.

**Le sentinelle**

Scopo: conoscenza Massime, intelligenza.
Il gioco è il medesimo delle sentinelle (vedi B.-P. pag. 33-34) solamente i disegni dei cartelloni sono sostituiti con disegni che richiamano ognuno

una Massima Giungla. (Vedi, a questo scopo, i disegni suggeriti per il gioco: Le Massime ai campioni!).
i lupetti, ai quali non è stato detto niente sul significato dei disegni, devono riuscire da soli a capire quanto era sottinteso.
Dare dei punti supplementari a quei lupetti che ne danno oltre al disegno anche l'interpretazione. Perciò interrogare i lupetti separatamente. Usare più vecchi lupi.
Far seguire eventualmente una chiacchierata sulle Massime, prendendo lo spunto proprio dai disegni.

**Le Massime ai campioni**

Si sceglie, a caso, un campione per ogni sestiglia (sono quelli che si vogliono osservare per la prova delle Massime).
Si consegna a ciascuno di loro una busta, dove in tanti pezzettini di cartoncino ci sono tutte e cinque le Massime spezzettate, in modo che ogni Massima può essere ricomposta da ciascun lupetto campione, riunendo un certo numero dei cartoncini consegnati.
Tutto il Branco è seduto in cerchio. I campioni sono nella loro sestiglia.
Si dice ai campioni che i vecchi lupi in un modo o nell'altro presenteranno qualcuna delle Massime lupetto.
I campioni, appena avranno indovinato di quale Massima si tratta, dovranno, con l'aiuto dei cartoncini in loro possesso, formare la Massima in questione e quindi appena finito, chiamare un vecchio lupo.
Il campione che terminerà prima farà guadagnare un punto alla propria sestiglia.
Gli altri lupetti della sestiglia non potranno suggerire (Lealtà!).
Solo nel caso in cui nessun campione riesca ad indovinare la Massima, e quindi a ricomporla, permettere che intervengano gli altri lupetti della sestiglia.
Però in questo caso diminuire il punteggio per chi arriva primo.
N.B. Curare che il lupetto che ha indovinato la Massima e l'ha composta per primo spieghi agli altri campioni (e quindi a tutto il Branco) il perché quella data presentazione corrispondeva a quella determinata Massima.
Ci si assicurerà, in questo modo, anche la comprensione del significato profondo delle Massime con opportuni esempi.
Ecco alcuni modi originali di presentare le Massime.
Scenette:
I vecchi lupi, senza parlare, interpretano delle scenette brevissime, in cui uno dei vecchi lupi mette in pratica una Massima. Se ne possono trovare a migliaia; eccone qualche esempio:
— vecchio lupo che finge di lavarsi molto bene (3ª Massima);

— vecchio lupo che prende una martellata su un dito e che pur in mezzo al male, trova il modo di far capire che non ci deve badare troppo (5ª Massima);
— vecchio lupo, sotto la pioggia, che non si preoccupa troppo (5ª Massima);
— vecchio lupo che rompe qualcosa e che lo dice spontaneamente (4ª Massima);
— contrasto tra vecchio lupo sordo e con occhiali e vecchio lupo senza e piuttosto sveglio (2ª Massima).

**Telegrammi**

I vecchi lupi ricevono dei telegrammi improvvisi e leggono.
Dal testo i campioni devono indovinare di quale Massima si tratta.
Esempio di telegrammi:
— Fontana. Bambini corrono. Uno aspetta (1ª Massima).
— Fredda?! Non importa! (3ª Massima).
— Ah! Ah! (5ª Massima).
— Sì, sì! No, no! (4ª Massima).
(Dal Vangelo! Baloo prenda lo spunto per presentare, qualora non sia già stato fatto, il brano del Vangelo in questione, da cui sono tratte queste parole).
— Parola! (4ª Massima).
— Vedo, sento! (2ª Massima).
— Ahi! Non importa! (5ª Massima).
— Samaritano - Lupetto (1ª Massima).
Altri telegrammi possono essere facilmente inventati.

**Disegni**

Si presentano ai lupetti uno alla volta dei disegni, ognuno dei quali deve far ricordare una Massima.
Ecco degli esempi:
— Disegno di un lupetto con una mano sul petto (4ª Massima).
— Una bocca sorridente (5ª Massima).
— Disegno di un occhio (2ª Massima).
— Disegno di un orecchio (2ª Massima).
— Disegno di un pezzo di sapone (3ª Massima).
— Disegno di un catino d'acqua (3ª Massima).
— Disegno di un bambino che si tuffa (3ª Massima).
— Disegno di uno spazzolino e di un dentifricio (3ª Massima).
— Disegno di un lupetto con dei cocci per terra, di fronte alla mamma (4ª Massima).

— Un viso sorridente (5ª Massima).
— Disegno di Mowgli che scruta (2ª Massima).
— Disegno di un lupo con le orecchie tese (2ª Massima).
Altri disegni possono essere facilmente inventati e fatti fare.
N.B. Se, dato il livello del Branco, questo gioco riuscisse troppo difficile per i soli campioni, lo si può fare come gara per sestiglia in cui tutti i lupetti partecipino. È un gioco che ha la sua importanza, perché non basta in questo caso conoscere le Massime a memoria, ma averle capite a fondo e saper ragionare.
Mescolare i vari sistemi di presentazione e la successione delle Massime.

**I passaporti**

Vengono stabiliti cinque Stati esteri in cinque diversi luoghi, distanti fra loro, non facilmente trovabili, e alla cui guardia c'è un lupetto o un vecchio lupo.
Si può ricordare l'episodio del Verne «Il giro del Mondo in ottanta giorni» ed invitare i lupetti a fare il giro del mondo (in questi Stati), nel minor tempo possibile.
Ogni guardiano dello Stato chiederà come passaporto una Massima, e lascerà uno scontrino di passaggio.
Gioco questo da potersi combinare con molti altri.

**Scenette**

Dare alle sestiglie il compito di improvvisare una scenetta illustrante una determinata Massima.
Non fare alcun racconto prima in modo che la scenetta debba essere trovata ed inventata dai lupetti stessi.
In questo modo la scenetta viene ad assumere una importanza per la prova che stiamo esaminando, perché non si risolve in una più o meno buona rappresentazione, ma sarà invece la trama ad avere la sua parte principale.
Alla fine quando tutte le sestiglie hanno fatto la loro scenetta commentarle brevemente o farle commentare dagli stessi lupetti, facendo notare eventualmente quando la Massima non sia stata capita bene.
Queste esemplificazioni valgono molto di più di tante prediche e saranno utilizzate dal bambino al momento opportuno.

## ATTIVITÀ PER L'ATTUAZIONE PRATICA DELLE MASSIME

**Il lupetto dice sempre la verità** *(Caccia)*

Scopo: vedere se il lupetto mette in pratica la Massima.
Caccia da farsi su terreno accidentato, con viottoli, sentieri, macchie di bosco, ecc.
Terreno molto grande.
Si prepara una pista molto lunga e molto visibile e ogni tanto collocare un cartello che spieghi al lupetto esattamente quello che deve fare. Es.:

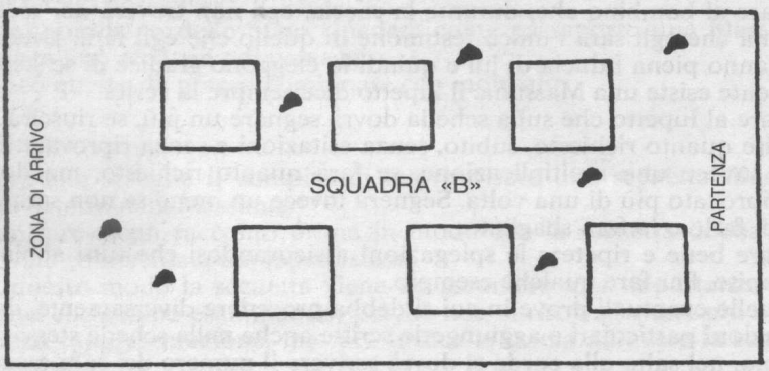
— Sciogli il nodo piano che unisce queste due corde e poi rifallo.
— Esegui una bella capriola, alzandoti senza appoggiare le mani a terra.
— Esegui 40 salti alla corda, girata da te, dall'avanti all'indietro. Puoi provare tre volte.
— Sali sopra quest'albero, fino al ramo che vedi segnato con un nastro.

Le prove possono essere quante si vogliono.
Consegnare al lupetto una scheda, sulla quale sono segnate le prove che il lupetto troverà lungo il tracciato.
Spiegare al bambino che, durante la caccia, egli non troverà dei vecchi lupi, ma che egli sarà l'unico testimone di quello che egli farà. I vecchi lupi hanno piena fiducia di lui e quindi lo eleggono giudice di se stesso. Per niente esiste una Massima: il lupetto dice sempre la verità.
Spiegare al lupetto che sulla scheda dovrà segnare un più, se riuscirà ad eseguire quanto richiesto, subito, senza esitazioni e senza riprovare. Segnerà invece una moltiplicazione, se farà quanto richiesto, ma dopo aver riprovato più di una volta. Segnerà invece un meno se non sarà capace di farlo o lo farà sbagliato.
Spiegare bene e ripetere le spiegazioni assicurandosi che tutti abbiano ben capito. Far fare qualche esempio.
Per quelle eventuali prove in cui si debba procedere diversamente, dare spiegazioni particolari e aggiungerle scritte anche nella scheda stessa, ad esempio, nel salto alla corda si dovrà scrivere il numero dei salti eseguiti, in una delle riprese, ecc.
I lupetti si mandano via uno alla volta, con molto tempo di distanza tra lupetto e lupetto, affinché non si trovino per la strada.
I vecchi lupi potranno fare un controllo ponendosi per alcune prove nelle vicinanze, ben nascosti in modo che non siano visti.
Munirli di un cannocchiale o binocolo. Stare molto attenti che non vengano scoperti, altrimenti crolla tutto.
Avvertire i lupetti che lungo il tragitto troveranno dei vecchi lupi che potranno dare indicazioni per la strada da percorrere, e che baderanno affinché il materiale lasciato in giro non venga rubato.

Alla fine della caccia si potranno controllare le risposte dei lupetti con le osservazioni dei vari vecchi lupi.
Attività già provata più volte durante varie vacanze di Branco e sempre con ottimi risultati.
Stabilire la sestiglia vincente dando un certo punteggio alle varie prove a seconda del loro esito.
Come attività per l'attuazione pratica della Massima: «Il lupetto dice sempre la verità», ricordiamo anche tutti quei giochi basati sulla lealtà, facilmente trovabili in qualsiasi manuale di giochi.
E adesso, per le altre Massime, cercate di inventare da soli delle attività curiose e divertenti! Buona caccia!

**Un suggerimento**

Come trasformare un gioco di movimento qualsiasi in un gioco di *movimento a tema Giungla.*
Prendiamo, ad esempio:
Terreno di gioco: come in figura (circa m. 50x25).




Il Branco è diviso in due squadre la A e la B.
Una squadra è nella zona di partenza ed una è sparsa sul terreno di campo nel quale ci sono un certo numero di stazioni di 4-5 metri di lato.
Materiale: 1 o 2 palle a disposizione della squadra B (a seconda del numero dei partecipanti, delle stazioni e dell'ampiezza del terreno di gioco. Corde a disposizione di ogni vecchio lupo. Dischetti di cartone per i punti.
Spiegazione: scopo della squadra A è riuscire ad attraversare, dalla zona di partenza alla zona di arrivo, il terreno di gioco, sostando possibilmen-

te in tutte le stazioni nelle quali dovranno eseguire un nodo (non occorre andare per ordine, ogni squadra prepara un piano adeguato) senza farsi colpire dalla palla in possesso della squadra B.
Scopo della squadra B: cercare di intercettare e colpire con la palla i componenti della squadra A mentre cercano di attraversare il loro terreno di gioco.

Regole

— Nelle stazioni possono entrare solo i lupetti della squadra A.
— I lupetti della squadra A, dentro le stazioni, sono invulnerabili e non possono essere colpiti.
— In ogni stazione non può esserci più di un lupetto per volta.
— I lupetti della squadra B, con la palla in mano, non possono muoversi ma devono eseguire passaggi fra di loro.
— I lupetti della squadra A possono difendersi per mezzo delle mani.
— Non vale colpire le mani, la faccia e la testa.
— Ogni lupetto della squadra A, quando è dentro ad una stazione, deve eseguire un nodo e ricevere dal vecchio lupo un certo numero di dischetti di cartone pari al punteggio guadagnato (vedi osservazioni sull'argomento a parte).
— Quando un lupetto della squadra A è colpito, esce dal gioco e va nella zona di arrivo attendendo la fine del gioco. Non può cioè entrare più in alcuna stazione e mantiene solo i punti guadagnati fino a quel momento.
— Un lupetto può sostare in una stazione quanto tempo vuole. Certo che in questo modo impedisce che altri lupetti della sua squadra vi entrino.
— Una volta entrati nel terreno di gioco non si può tornare indietro alla zona di partenza; unico scampo è il sostare in una stazione. Una volta usciti dal terreno di gioco ed entrati nella zona di arrivo non si può ritornare nel terreno di gioco.
— Non è obbligatorio che, al segnale di inizio gioco, tutti i lupetti della squadra A entrino nel terreno di gioco, ma lo possono fare uno o più alla volta secondo il loro piano.
— Non si può entrare in una stazione senza fare un nodo.
— Non si può andare due volte nella medesima stazione.
— È bene obbligare ad eseguire un nodo diverso in ogni stazione.

Per ambientare il gioco nei racconti, A diventa Mowgli e B il *Piccolo Popolo* (I cani rossi)

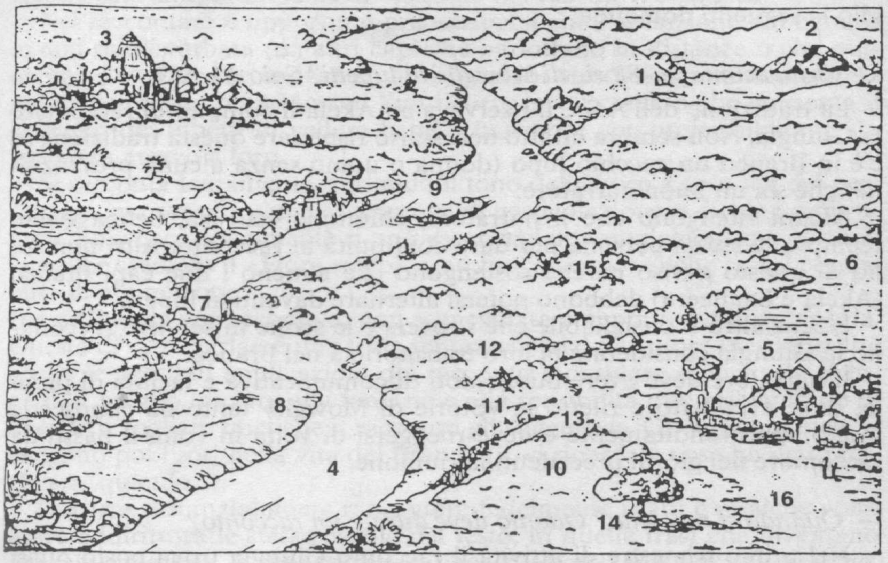
oppure:
A = Mowgli, Baloo e Bagheera e B = il *Bandar-log* (La Caccia di Kaa)
A = il Gond, piede piccolo e B = piede grosso (Ankus del re)
e così via. Semplice, vero?

Punteggio. Il lupetto che entra in una stazione deve eseguire un nodo e guadagnare un certo numero di punti. A titolo indicativo ecco un'idea di punteggio già sperimentato:

| | Cucciolo | Z.T. | 1ª S | 2ª S |
|---|---|---|---|---|
| Nodo semplice | 3 | 2 | — | — |
| Nodo rosetta | 3 | 2 | — | — |
| Nodo del fazzoletto | 3 | 2 | — | — |
| Nodo galera | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Nodo piano | 5 | 4 | 3 | 2 |
| Nodo alla rete | 5 | 5 | 4 | 3 |
| Nodo bombardiere | 6 | 5 | 4 | 3 |
| Nodo margherita | 6 | 5 | 4 | 3 |
| Nodo barcaiolo | 7 | 6 | 5 | 4 |

Alla fine del gioco ogni lupetto giunto alla zona di arrivo senza essere stato colpito dalla squadra avversaria guadagna altrettanti punti quante sono le stazioni che ha attraversato e nelle quali abbia eseguito un nodo.
N.B. A seconda della preparazione del Branco si possono obbligare i lupetti a fare in ogni stazione un nodo differente, oppure a fare un nodo su richiesta del vecchio lupo In questo caso però bisogna stabilire un punteggio sempre uguale qualora il lupetto faccia il nodo richiesto, es.:
— per esecuzione nodo richiesto punti 5;
— per esecuzione altro nodo a volontà (non conoscendo il lupetto quello richiesto) punti 3.
Alla fine del gioco si sommano i punti che saranno quelli totalizzati da una squadra. Quindi si invertono i campi. Vince quella che totalizza il maggior numero di punti.

## MAPPA DELLA GIUNGLA DI MOWGLI




1. Tana di Babbo Lupo
2. Rupe di Seeonee
3. Tane Fredde
4. Waingunga
5. Villaggio degli uomini
6. Terre arate
7. Luogo della morte di Shere Khan
8. Spiaggia dei cani rossi
9. Scoglio della Tregua dell'acqua
10. Terre da pascolo
11. Macchia di bambù
12. Roccia di Fratel Bigio
13. Burrone
14. Albero del Dhak
15. Fuoco dei boscaioli
16. Strada per Khaniwara

**Possibili utilizzazioni con il Branco**

1. Invitare i lupetti, individualmente o di sestiglia, a comporre il disegno o il plastico della Giungla.
Verificare le realizzazioni insieme ai vecchi lupi.

2. Staffetta. Disponendo di tante mappe quante sono le sestiglie, invitare i lupetti — uno alla volta — a sostituire il numero con la descrizione del luogo Giungla. Oppure affidare alle sestiglie il medesimo compito prendendo nota del tempo impiegato da ciascuna per completare la mappa.

CHIL TRASMETTE

Alcuni giovani lupi neri di tre anni hanno posto alla Rupe del Consiglio le seguenti domande:

— *Chi racconta le «Storie di Mowgli» ai lupetti? Solo Akela?*

La tradizione dell'A.S.C.I. riservava ad Akela il compito di raccontare la Giungla. Non sembra affatto necessario rispettare questa tradizione se c'è in Branco un vecchio lupo (donna o uomo senza alcuna prevenzione) che sia un buon narratore.

Alcuni ritengono che il narratore, chiunque esso sia, debba essere èsempre la stessa persona per dare continuità al racconto. Altri non sono di questo avviso perché sostengono che almeno i due capi Branco (Akela e Bagheera) debbono potersi alternare davanti ai lupetti.

È senz'altro sconsigliabile che i rovers e le scolte in servizio raccontino la Giungla considerata la loro transitorietà nel Branco.

Il narratore deve avere buone doti di comunicativa e facilità di parola; deve aver letto e riletto le «Storie di Mowgli» tanto da conoscerle molto approfonditamente e deve rileggersi di volta in volta il passo da raccontare nei giorni precedenti la riunione.

— *Quando si racconta? Quanto deve durare un racconto?*

Nel primo trimestre di attività il racconto Giungla trova posto quasi ad ogni riunione, sia in caccia che in tana. Nei trimestri successivi la frequenza dei racconti diminuirà, ma con questo non calerà la «presenza» della Giungla nel Branco che verrà sostenuta in altri modi (canti, danze, uso del linguaggio, parole maestre, giochi, ecc...). Sarà bene tralasciare il racconto Giungla nelle riunioni speciali, per esempio cacce a tema, carnevale, Natale, ecc...). Il racconto deve essere breve (circa 15 minuti) e deve essere oculatamente piazzato nel contesto della riunione per cogliere i bambini in un momento di calma, ma non di eccessiva stanchezza. Deve pure essere collegato con l'attività che precede e che segue: per esempio un pezzo della «Caccia di Kaa» raccontato dopo un gioco di movimento e seguito dalla danza.

— *Come si racconta? Si può leggere il racconto?*

Il racconto non va assolutamente letto, ne perderebbe di immediatezza il rapporto diretto con i bambini. Quando si racconta bisogna guardare i lupetti negli occhi e consentire loro di indagare il viso del narratore che accompagna e spiega, con la sua mutevolezza, le atmosfere diver-

se che la narrazione prospetta. La lettura, poi, può facilmente annoiare e stancare l'ascoltatore a causa dei toni monotoni e impacciati che il lettore dilettante tende ad assumere nel breve tempo. Che guaio sarebbe considerata l'importanza della «parola» nel racconto Giungla!

Nel raccontare è opportuno preoccuparsi che l'attenzione dei bambini non sia disturbata (da altri capi che parlottano in distanza o che preparano l'attività successiva) e che i bambini stessi siano comodamente seduti e non troppo addossati l'un l'altro, in un cerchio che consenta a ciascuno dei lupetti di vedere bene il narratore che preferibilmente sta seduto in mezzo a loro.

Si racconta lentamente, variando il tono della voce a seconda dei personaggi, ma senza indulgere a eccessi di gesticolazione o di versi o di rumori. Solo eccezionalmente si può «sceneggiare» qualche pezzo particolare (per esempio il «Fiore rosso» a un fuoco serale) anche con il contributo di più persone.

La Giungla va raccontata, non sceneggiata e neppure letta o spiegata. Questa di «spiegarla» è una forte tentazione, del narratore inesperto che coglie le possibili applicazioni del racconto e desidera esplicitarle ai lupetti. È meglio lasciare alla fantasia e alla sensibilità di ogni bambino la libertà di cogliere quel che il racconto gli suggerisce. Gli «insegnamenti» vengono poi fuori nella vita del Branco (... vi ricordate cosa ha detto Bagheera, quando...).

Occorre sostanzialmente raccontare fedelmente i fatti e qualche volta usare addirittura le stesse parole del testo, in quelle frasi che diventano «parole maestre» o «massime» o che caratterizzano un personaggio. Occorre ancora, col tono e con le parole, cercare di trasmettere l'ambiente, ora di mistero, ora di paura, o di trionfo, o di gioia, sempre di tensione fantastica. Il narratore esperto ha un sacco di trucchi personali, ma questi non si possono raccontare.

*— Cosa si racconta? Si deve seguire l'ordine dei racconti o se ne può fare a meno? Si può raccontare un intero episodio (es. «I fratelli di Mowgli») in una sola volta facendone il riassunto?*

Abbiamo già detto tante volte che ci riferiamo alle «Storie di Mowgli»; il filone narrativo che per noi rappresenta un racconto unitario è costituito, nell'ordine, dai capitoli. «I fratelli di Mowgli», «La caccia di Kaa», «Il fiore rosso», «La tigre! La tigre!», «I cani rossi» e «La corsa di primavera». L'ultimo racconto è riservato tradizionalmente ai lupetti più grandi prima della salita al Reparto. Le altre tre storie possono essere utilizzate ma non risultano indispensabili alla continuità del racconto. L'ordine in cui narrare i racconti sopra citati non deve essere modificato.

Ogni racconto deve a sua volta essere suddiviso in brani che possibilmente abbiano un senso compiuto (ricordando, però, che è bene lasciare alla fine una certa curiosità su cosa succederà la prossima volta). La suddivisione in brani dei singoli racconti è già stata effettuata ed è chiaramente indicata nelle pagine conclusive delle «Storie di Mowgli»: basta seguirla.

La durata massima di un racconto — che è breve — e la sua frammentazione in brani escludono la possibilità di riassumere un intero episodio e di raccontarlo in un'unica soluzione.

— *Si racconta la Giungla nel Consiglio di Akela?*

No. Mai. Il Consiglio di Akela vive la dimensione della concretezza e della elaborazione del piccolo progetto da realizzare col Branco, pertanto, non ha assolutamente bisogno della dimensione fantastica del racconto Giungla.

Tale dimensione non corrisponde più alle esigenze specifiche dei grandi del Branco. Il Consiglio di Akela costituisce tra l'altro uno strumento — anche se non l'unico — per preparare il bambino alla salita al Reparto dove l'ambiente fantastico è abbandonato a favore dell'avventura, più rispondente alle mutate esigenze dei bambini e delle bambine.

È vero che la «Corsa di primavera» si presenta ai lupetti anziani che di fatto compongono il Consiglio di Akela, ma il racconto li riguarda nella circostanza della salita al Reparto e non in quanto membri del Consiglio.

Il racconto Giungla, d'altra parte, è uno strumento educativo che esplica le sue funzioni in relazione a tutti i lupetti e dunque alla comunità del Branco considerata nel suo complesso; esso non è, pertanto, utilizzabile nell'ambito ristretto di un piccolo gruppo (il Consiglio di Akela) che del Branco costituisce una particolare articolazione interna.

# BIBLIOGRAFIA DELLA BRANCA LUPETTI

Baden-Powell Robert, «Manuale dei Lupetti», Àncora 1960.
Rudyard Kipling, «Le Storie di Mowgli», Àncora 1982.
* AA.VV., «Piste - selezione di articoli sul lupettismo 1947-1952», Palombi 1953.
* AA.VV., «Piste - idee e esperienze nel lupettismo», Àncora 1970.
AA.VV., «Piste - principi di pedagogia per gli 8-12 anni», Àncora 1982.
AA.VV., «Piste - un metodo educativo per gli 8-12 anni», Àncora 1982.
AA.VV., «Specialità L/C», Fiordaliso 1982.
* Charles Martin, «La tecnica del giuoco nel Branco», Fiordaliso 1949.
* AA.VV., «Vita di Branco», A.S.C.I. 1954.
Severi P. Paolo, «Un anno di vita di Branco», Centro Studi Baden-Powell, 1978.
* Barclay Vera, «Come condurre un Branco», Fiordaliso 1945.
* Barclay Vera, «I Lupetti e la formazione del carattere», Fiordaliso 1944.
Barclay Vera, «Saggezza di Giungla», Àncora 1985.
* Janovitz Fulvio, «Giungla, di Kipling e lupettismo di B.-P.», A.S.C.I. Toscana 1971.
Catani Fausto, Severi P. Paolo, Sica Mario, «A caccia con Lupo Rosso Solitario», Centro Studi Baden-Powell, 1983.
AA.VV., «Educare con una favola», Centro Studi Baden-Powell, 1985.
Catani Fausto, «Racconti per Lupetti», Borla 1983.
* AA.VV., «Il racconto raccontato - 30 schede di libri», AGESCI Lombardia 1977.
* AA.VV., «Viviamo il nostro racconto», AGESCI Liguria 1977.
Gasparri Dino e Carla, «Attività a tema», Àncora 1984.
* Soldi Gian-Cassini Ivo, «L'organizzazione tecnica del campo di Branco», A.S.C.I. Liguria 1964.
* AA.VV., «Le vacanze di Branco», A.S.C.I. Veneto 1970.
Baden-Powell Robert, «Giochi Scout», Àncora 1980.
Petacchi Laura, Grottin Roberto, Bagnasco Fabio, «Un gioco nascerà», Àncora 1982.
AA.VV., «Giocare con i ragazzi, oggi», Centro Studi Baden-Powell 1979.
Sica Mario, «Giochi sportivi», Coletti 1984.

AA.VV., «29 giochi per educare alla pace», Borla 1987.
Severi P. Paolo, «Il mio quaderno di giochi L/C», Centro Studi Baden-Powell 1977.
* Inzaghi Virginio, «Le prove dei cuccioli», Fiordaliso 1966.
* Inzaghi Virginio, Cortuso Guido, «Le prove di prima stella», Fiordaliso 1958.
* Chicco Maurizio, «Carattere - i manuali della pista 2», Fiordaliso 1967.
* AA.VV., «A caccia con Baloo», A.S.C.I. 1961.
* Moro Luigi, «Formazione religiosa - i manuali della pista 1», Fiordaliso 1969.
* AA.VV., «L'Assistente nel Branco», A.S.C.I. 1965.
Spaggiari Giacomo, «Celebrare l'Eucaristia con i fanciulli», Dehoniane 1976.
Moro Luigi, «Francesco e i suoi amici», Àncora 1987.
* Bastin Robert, «Il poverello d'Assisi», Fiordaliso 1950.
AA.VV., «Il Progetto Unitario di Catechesi», Àncora 1984.
Somazzi Giuliano, «Attività natura con i Lupetti e le Coccinelle», Fiordaliso 1981.
Belli Luana, Nardini Stefano, «Amico della natura», Coletti 1984.
* Branca Lupetti, «Formazione fisica nello Scautismo», Fiordaliso 1975.
A.S.C.I., «Canzoniere Lupetti», ECO 1968.
F. Colombo, V. Basciu, «Nuovo canzoniere dei Lupetti e delle Coccinelle», ECO 1988.
* Varvelli M. Ludovica e Riccardo, «Teoria e Tecnica dell'espressione», Fiordaliso 1959.
* Losana Ottavio, Lombardi M. Ludovica, Varvelli Riccardo, «Espressione», A.S.C.I. Piemonte 1958.
* Varvelli M. Ludovica e Riccardo, «Cerchi di gioia», La Scuola 1961.
Ferraris Luciano, «Tutti in cerchio - 1», Elle Di Ci 1976.
Ferraris Luciano, «Tutti in cerchio - 2», Elle Di Ci 1984.
La Ferla Franco, «Giochi d'ombre», Elle Di Ci 1978.
La Ferla Franco, «Con i fumetti», Elle Di Ci 1977.
Calvo Enrico, «Danze Giungla», Coletti 1985.
AA.VV., «Il mondo dei Lupetti», SEI 1982.

## RIVISTE: NUMERI MONOGRAFICI

* «Il Lupettismo», Estote Parati 4-5-6/1949, pagine 34-73.
* «Attorno alla Rupe», circolare mensile per i capi Branco dell'A.S.C.I., annate uscite: 1949, 1950, 1951, 1954 e 1955.
* «Il racconto raccontato», Proposta Educativa 19/1977.
* «Verso una proposta unificata Branche L/C», Proposta Educativa 36/1979.

* «Il meraviglioso viaggio di un Lupetto e una Coccinella alla scoperta degli altri - La Progressione Personale», Proposta Educativa 41/1979.
* «Samuele, Aronne e Francesco a Convegno - atti Convegno Catechesi L/C dicembre 1984», Proposta Educativa supplemento 14/12/1985.

I libri e le riviste segnalati con un asterisco sono esauriti ma è possibile consultarli presso la biblioteca della Segreteria Associativa (Piazza Pasquale Paoli 18, 00186 Roma).
Si segnala, inoltre, che presso il Centro Studi «Mario Mazza» esiste una fornita biblioteca aperta alla consultazione del pubblico.

# INDICE

Presentazione . . . . . pag. 7
Ringraziamenti . . . . . » 16
Prime tracce di Giungla nel lupettismo . . . . . » 17

PARTE PRIMA
**ATTORNO ALLA RUPE**
(la pedagogia della Giungla)

**Capitolo 1 - L'ambiente fantastico Giungla** . . . . . » 27
1. La Giungla è un racconto: che tipo di racconto? . . . . » 29
2. La Giungla è un ambiente: che cosa intendiamo per ambiente nel lupettismo? . . . . . » 31
3. La Giungla è un simbolo: la dimensione simbolica nel lupettismo e nella Giungla . . . . . » 36
4. La Giungla: un rapido approccio pedagogico, psicoanalitico, ecosistemico. . . . . » 45

**Capitolo 2 - L'ambiente della Giungla** . . . . . » 51
1. A che cosa serve la Giungla? Approfondimento del tema pedagogico . . . . . » 53
La Giungla stabilisce un rapporto, innesca un lavoro creativo, trasmette un messaggio . . . . . » 53
Perché utilizzare un racconto e non parlare in modo più diretto al bambino? . . . . . » 53
In che cosa consiste l'originalità della Giungla? Che cosa è la parlata nuova? . . . . . » 54
Perché è importante giocare con continuità un tema? Quale il ruolo dell'adulto nel giocare questo tema . . . » 55
2. Struttura, funzionamento, evoluzione dell'ambiente Giungla. Approfondimento del tema ecosistemico . . . . . » 57
*La struttura:*
a) Il territorio della Giungla . . . . . » 57

b) Il territorio dell'uomo . . . . . pag. 58
I rapporti dei personaggi tra loro (tab. 1) . . . . . » 58
*Il funzionamento:*
a) La Legge della Giungla . . . . . » 62
b) La Legge dei lupi . . . . . » 62
*L'evoluzione:*
a) La presenza di Mowgli nella Giungla . . . . . » 64
b) Il rapporto uomini-Giungla. . . . . » 65
c) Il rapporto animali-Giungla . . . . . » 66
Fasi cronologiche della vita di Mowgli nella Giungla (tab. 2) . . . . . » 67

**Capitolo 3 - Giungla ed educazione morale** . . . . . » 69

1. La morale indiretta e per tipi . . . . . » 71
2. Vivere la Giungla nel Branco . . . . . » 77
I tipi morali . . . . . » 77
Il rischio di travisare la morale per tipi . . . . . » 78
La convinzione del capo di «contare poco» . . . . . » 78
In che cosa consiste l'intervento educativo dell'adulto . . » 80
3. La morale indiretta e il bambino: l'impresa di giudicarsi . » 81
Come indirizzare il bambino nella giusta direzione . . . » 81
Qual è il problema del bambino in relazione alla morale indiretta . . . . . » 81
Quali strumenti attivano nella vita di Branco la coscienza morale del bambino. . . . . » 82
4. La Legge: una liana che circonda la vita . . . . . » 84
L'adulto accoglie il mistero di un fanciullo. . . . . » 84
La Legge: condizione per crescere . . . . . » 85
La Legge: coscienza di crescere . . . . . » 87
La Legge: un problema esistenziale . . . . . » 88
La Legge: rivela l'uomo all'uomo . . . . . » 90
5. Come utilizzare in Branco le Leggi della Giungla. . . . » 92
La Legge della Giungla . . . . . » 92
6. Giungla ed educazione morale. . . . . » 94
La Giungla, occasione di educazione morale . . . . . » 94
Il contenuto . . . . . » 95
Il linguaggio . . . . . » 96
7. I maestri di Mowgli . . . . . » 98
Akela . . . . . » 98
Bagheera . . . . . » 104

Baloo . . . . . pag. 106
Kaa. . . . . » 108
Fratel Bigio . . . . . » 109
Babbo Lupo . . . . . » 109
Mamma Lupa . . . . . » 109

**Capitolo 4 - Giungla nelle unità miste e coeducazione** . . » 113

Brevi cenni storici sull'argomento. . . . . » 115
Coeducazione ed educazione . . . . . » 116
Ambiente fantastico e coeducazione. . . . . » 118
Coeducazione e vita di Branco . . . . . » 118
Vita di gruppo e dimensione comunitaria . . . . . » 119
L'ambiente del Branco, comunità fondata sulla famiglia felice . . . . . » 119
La progressione personale . . . . . » 120
I vecchi lupi . . . . . » 121
La comunità capi . . . . . » 122
La Giungla è un ambiente educativo per i bambini e le bambine. . . . . » 122
L'identificazione con i personaggi . . . . . » 124

PARTE SECONDA
**AVVISTANDO LA PREDA**
(la metodologia della Giungla)

**Capitolo 5 - Come utilizzare la Giungla in Branco**. . . . » 129

1. Premessa . . . . . » 131
2. L'atmosfera Giungla . . . . . » 133
a) Il linguaggio di Branco . . . . . » 134
b) Le parole maestre, proverbi e detti della Giungla. . . » 137
c) Le massime del lupetto (note anche come «massime della Giungla»). . . . . » 143
d) I segni del Branco: saluto del lupetto, urlo di sestiglia, saluto del Branco, nome del Branco, totem, grande urlo, Motto, quaderno di caccia del Branco, quaderno di caccia personale . . . . . » 144
e) Le cerimonie: accettazione dei cuccioli, Promessa, cerimonia della Promessa, piccola veglia della Promessa, consegna della I e II stella, salita al Reparto, la «morte di Akela». . . . . » 150
f) La Rupe del Consiglio . . . . . » 169

g) La parlata nuova . . . . . pag. 174
h) I canti e le danze . . . . . » 176
i) La tana - disegni per la tana . . . . . » 177

**Capitolo 6 - La Giungla alle vacanze di Branco** . . . . . » 181

a) Un esempio: la caccia a Shere Khan . . . . . » 184
b) Occasioni Giungla alle vacanze di Branco . . . . . » 194
c) Le occasioni quotidiane . . . . . » 195

**Capitolo 7 - La Giungla durante l'anno nella pista di Branco e nel programma annuale** . . . . . » 197

Giungla, pista di Branco e programma annuale . . . . . » 199
Schema 1: vita e pista di un bambino dall'ingresso nel Branco alla salita al Reparto . . . . . » 202
Schema 2: vita di Branco dalla ripresa delle attività sino alle vacanze di Branco . . . . . » 203
Il primo trimestre di attività nel Branco . . . . . » 204
Sguardo conclusivo sul primo trimestre . . . . . » 208
Il secondo trimestre di attività nel Branco . . . . . » 213
Sguardo conclusivo sul secondo trimestre . . . . . » 214
Il terzo trimestre di attività nel Branco . . . . . » 221
Sguardo conclusivo sul terzo trimestre . . . . . » 221
Schema 3: le tappe della pista personale del bambino/un anno di attività nella pista di Branco . . . . . » 227

**Capitolo 8 - L'attività Giungla** . . . . . » 235

1. Giocare la Giungla . . . . . » 237
Spunti vari tratti dalle «Storie di Mowgli:
a) Giochi di movimento e staffette . . . . . » 238
b) Giochi di formazione fisica . . . . . » 238
c) Giochi di abilità manuale . . . . . » 238
d) Giochi di espressione . . . . . » 240
e) Giochi natura . . . . . » 240
f) Giochi di allenamento sensi . . . . . » 241
g) Giochi di tecnica . . . . . » 242
2. La caccia Giungla . . . . . » 243
(caccia, buona caccia, partiamo col Branco in caccia)
a) Che cosa è . . . . . » 246
b) Come si programma . . . . . » 247
c) Il terreno di gioco . . . . . » 248
d) L'atmosfera . . . . . » 248

e) La successione delle varie fasi . . . . . pag. 249
f) Il ruolo dei lupetti. . . . . » 249
g) Il ruolo dei vecchi lupi . . . . . » 250
h) Ambientazione e lancio . . . . . » 250
i) Le attività e il gioco . . . . . » 251
l) Come si conclude . . . . . » 252
m) Accorgimenti . . . . . » 252
n) Cacce notturne. . . . . » 252

PARTE TERZA
**IN CACCIA**
(spunti pratici di attività Giungla)

**Capitolo 9 - «Le Storie di Mowgli» racconto per racconto, spunti educativi, giochi e attività varie** . . . . . » 257

1. Premessa . . . . . » 258
2. *I fratelli di Mowgli* . . . . . » 260
   Breve commento al racconto.
   Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
   Elenco di giochi e attività varie.
3. *La caccia di Kaa* . . . . . » 275
   Breve commento al racconto.
   Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
   Elenco di giochi e attività varie.
4. *Come venne la paura* . . . . . » 303
   Breve commento al racconto.
   Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
   Elenco di giochi e attività varie.
5. *Il fiore rosso* . . . . . » 321
   Breve commento al racconto.
   Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
   Elenco di giochi e attività varie.
6. *La Tigre! La Tigre!*. . . . . » 337
   Breve commento al racconto.
   Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
   Elenco di giochi e attività varie.

7. *L'invasione della Giungla* . . . . . pag. 365
Breve commento al racconto.
Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
Elenco di giochi e attività varie.

8. *L'Ankus del re* . . . . . » 379
Breve commento al racconto.
Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
Elenco di giochi e attività varie.

9. *I cani rossi* . . . . . » 395
Breve commento al racconto.
Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
Elenco di giochi e attività varie.

10. *La corsa di primavera* . . . . . » 409
Breve commento al racconto.
Scheda di raccordo tra racconto, spunti educativi e possibili attività realizzabili.
Elenco di giochi e attività varie.

11. *Altre attività Giungla* . . . . . » 422
(come scavare ed inventare dalle «Storie di Mowgli»).
Alcune cacce.
Attività fisica con la Giungla.
Giochi con i nomi Giungla.
Attività di espressione con la Giungla.
Giochi e attività con i nodi.
Giochi ed attività sulle Massime.
Attività per l'attuazione pratica delle Massime
Un suggerimento
Mappa della Giungla di Mowgli

Bibliografia della Branca Lupetti . . . . . » 461